

постер: Devil May Cry 3 и Soulcalibur III
КОНСОЛЬ
#02 (7)
февраль
2006
www.konsole.ru
КОМПЛЕКТУЕТСЯ
DVD VIDEO
ДВУХСЛОЙНЫМ
Review
GUN
ДИКИЙ ДИКИЙ GTA
ПРИНЦ ПЕРСИИ
ИСТОРИЯ ВОСХОЖДЕНИЯ НА ТРОН
LAND OF THE DEAD
В ОБЩЕМ, ВСЕ УМЕРЛИ
LOST IN BLUE
ПРИ ПОМОЩИ DS БЫЛ НАЙДЕН ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ
SSX ON TOUR
С ДОСКОЙ ИЛИ НА ДОСКЕ
FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE
ТАКТИЧНЫЙ ХИТ
ИТОГИ 2005
ЗАИГРАТЬСЯ МОЖНО
Preview
ROGUE GALAXY
ШЕФ, ДО СИРИУСА ПОДБРОСИШЬ?
PREY
МЫ ЗАКАЗЫВАЛИ ДИЧЬ!
ЖИВИ ИГРАЮЧИ

КОНСОЛЬ №02 ФЕВРАЛЬ 2006

# Все на выборы!

До недавнего времени я жил, счастливо заблуждаясь. Я считал, что Марио оставил нас и навсегда перешел в разряд классиков. Вроде диснеевского Микки-Мауса: хоть и символ компании, но никто с ним полнометражный мультфильм уже не отснимет. Ситуация, может, и не настолько запущенная, но, в общем, похожая. Да, было время, мы славно прыгали по панцирям черепах. Кто ж отрицает? Но для меня Марио так и оставался где-то в воспоминаниях десятилетней давности вместе с передачей "Денди - новая реальность". И тут при подведении лучших игр года в собственном журнале две номинации самым беспардонным образом забирают игры с усатым водопроводчиком в главной роли. Здравствуй, дорогой друг Марио, ну, и ты, Луиджи, заходи. Более того, одна из этих номинаций - игра года для портативных платформ!

И это при том, что Super Mario 64 DS не наградили званием лучшей хэндхелд-адвентюры только по одной причине: хоть и хороша, но все же переиздание с Nintendo 64.

Мы долго размышляли над секретом такого успеха и пришли к выводу, что для разработчиков "Нинтендо" пиар-кампании, маркетинговые исследования и прочие важные мероприятия не заслоняют самое главное - создание интересной игры. Хотя версию, что Сигеро Миямото продал души всех сотрудников Сатане, тоже исключать нельзя.

В любом случае, "Консоль" предлагает не мириться с японской агрессией, а выйти на улицы. Нет произволу Соника! Линк не пройдет! Какой еще Марио? Все знают, что звание "лучшей портативной" должно было достаться замаскированному под видеоигру наркотику Lumines!



*Константин ПОДСТРЕШНЫЙ*



РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: reklama@gamenavigator.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "Авитон-Пресс"
Тел./Факс (495) 912-4408, (495) 911-2977
Юлия Воробьева
Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: zhuravsk@gamenavigator.ru

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: constant@konsole.ru
http://www.konsole.ru



Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

Отпечатано в типографии **"Интеллект"**.

Тираж 15.000 экз.
**Цена свободная.**

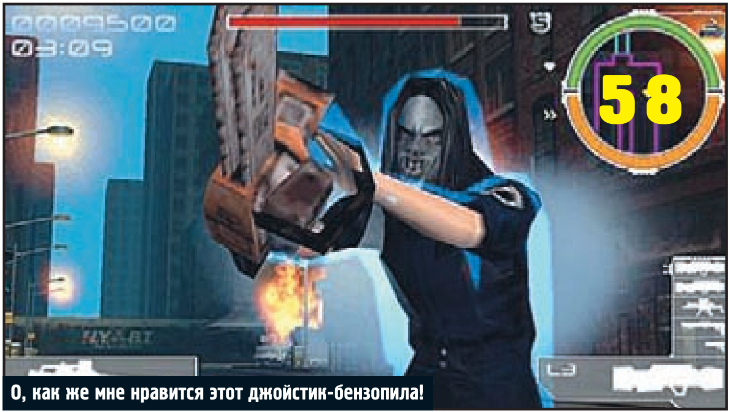
# CONTENT

## СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

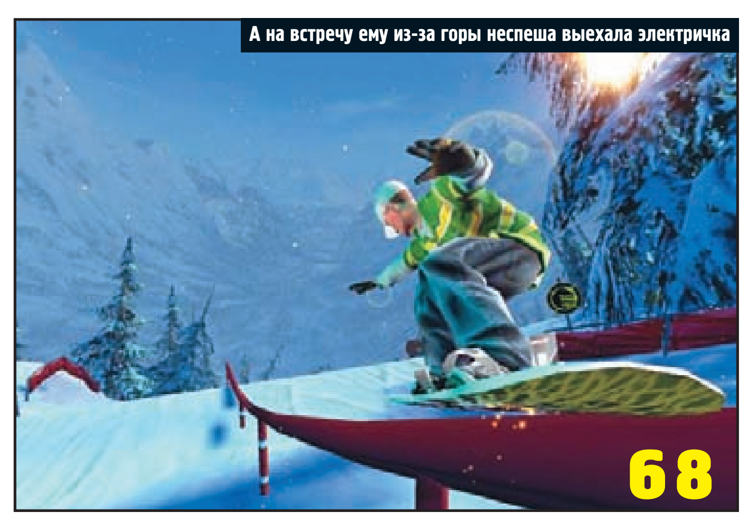




Дорогой, только не умирай. Обещаю - мы больше никогда не будем ходить на фильмы Уве Болла



О, как же мне нравится этот джойстик-бензопила!



А на встречу ему из-за горы неспеша выехала электричка



Все они оформили предзаказ на Xbox 360, но приставок оказалось слишком мало



Ну что, друг, сможешь и эту крышку отвернуть взглядом?



Опаньки, ни фига себе "лобовое столкновение". Надеюсь их паппелац застрахован



"Мы одеваемся в лучших бутиках Монголии"



Меня не пугают, ни волны ни ветер, плыву я к единственной Фаре на свете

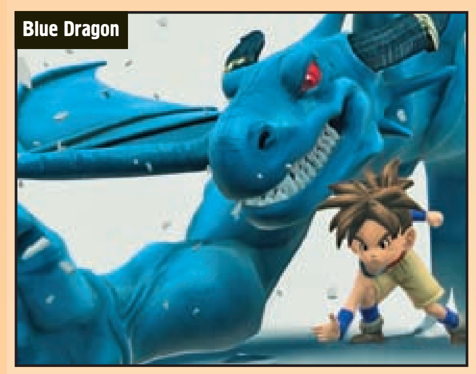
# СОДЕРЖАНИЕ

## нашего содержательного двухслойного DVD

**ОТ РЕДАКЦИИ**

**Диск уходит в печать на несколько дней позже журнала. Если за эти дни появляется что-либо интересное, мы обычно пытаемся это что-то на диск уместить.**


Devil Summoner Kuzunoha Raidou


Blue Dragon

## NEWS

В нашем новостном блоке представлены следующие проекты:

- **Ace Combat Zero: The Belkan War**
- **Appleseed**
- **Devil May Cry 3: Dante's Awakening (Special Edition)**
- **Rule of Rose**
- **Final Fight: Streetwise**
- **Crytek demo**

Особое внимание рекомендуем обратить на демонстрацию технических возможностей нового графического движка от Crytek. Создатели шутера FarCry в очередной раз показали, что море, пальмы и пляж - отличный фон для массовой резни с применением тяжелой техники.

## PREVIEW

### Devil Summoner Kuzunoha Raidou

Пока в Atlus во всю идет работа над следующей Shin Megami Tensei для PS3, разработчики предлагают нашему вниманию очередную часть мини-серии Devil Summoner, действие которой происходит в мире Megami Tensei. Соответственно, стилистика проекта и основа геймплея будут похожи на то, что было в предыдущих частях Megaten. Действие DSKR происходит в Японии начала прошлого века. Главным героем является некий гражданин с громоздким именем Кудзуноха Райдо 14-ый, который благополучно совмещает работу детектива и знатока всяких потусторонних сил. У игрока вновь появится возможность набирать в команду демонов, коих можно звать на помощь для решения головоломок или поддержки в сражениях. В отличие от, скажем, Digital Devil Saga, акценты боевой системы смещены в сторону экшна, что наглядно показано в видеоролике. Весьма радует то, что мир DSKR не ограничен безлюдными локациями. По улицам города ездят машины и трамваи, а также ходят мирные жители. Собственно, именно такой оживленности и не хватало предыдущим частям SMT, вышедшим на PS2. Игра уже появилась в Японии. О точных датах релизов в других частях света на момент написания материала, увы, ничего известно не было.

### Black

### Blue Dragon

После ухода из Square Enix и создания компании Mistwalker Хиронобу Сакагути не стал терять зря времени и приступил к разработке сразу двух проектов для Xbox 360. О загадочной Lost Odyssey вы можете прочитать на страницах журнала. На диске представлены два коротких ролика из Blue Dragon - ролевой игры, создаваемой в студии Artoon (сделавшей Blinx the Time Sweeper 1-2 для Xbox). Специфическим дизайном проект обязан знаменитому мангаке Акире Торияме. В игре применена любопытная технология для обеспечения реалистичности поведения персонажей. В частности, если герой бежит в одну сторону и внезапно меняет направление движения, сначала поворачивается его голова, а потом уже все остальное. Геймплей завязан на использовании духовных сущностей протагонистов. Конкретно у главного героя это голубой дракон.


[eM] -eNCHANT arM-. Выпущенная новая партия тюнингованных драконов с подсветкой крыльев

- Devil May Cry 3: Dante's Awakening (Special Edition)
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- Driver: Parallel Lines

- **Dynasty Warriors 4 Special edition**

Согласитесь, картина, когда один очень смелый китаец бежит навстречу армии просто смелых китайцев, выглядит комично. В KOEI снова пережевывают тему междоусобиц в Поднебесной, создавая очередной адд-он Dynasty Warriors. По всей видимости, эту песню не задушишь, не убьешь. Одно только странно: если по версии разработчиков на территории Китая происходили такие грандиозные мясорубки, каким образом этой нации удалось стать самой многочисленной? Видимо, все дело в правильном питании.

- **[eM] -eNCHANT arM-**

Хотелось бы посмотреть в глаза тому садисту, который придумал игре могучее название и ТАК его написал. Нет, произнести это, конечно, можно, а вот написать уже сложнее. Да будет благословенна функция copy/paste. Что касается самой игры, то это одна из первых ласточек JRPG проектов для Xbox 360, которая уже появилась в Японии. Налицо многие традиционные для жанра черты: случайные сражения, накопление опыта и развитие персонажей. Бои протекают в пошаговом режиме: герои и их противники занимают разделенное на клетки поле. Игрок задает подконтрольным персонажам команды, после активации которых ход завершается.

- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Fight Night Round 3
- Final Fight: Streetwise
- Front Mission 5: Scars of War
- Full Auto
- Grandia III
- Kingdom of Paradise
- Mega Man Maverick Hunter X
- Moto GP 2006
- Onimusha: Dawn of Dreams
- Rule of Rose
- Shutokou Battle
- Siren 2
- Sonic Riders
- Tales of Legendia
- The Outfit
- Tourist Trophy


Kameo: Elements of Power


Magna Carta: Tears of Blood

## REVIEW

- Guitar Hero
- Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

- **Magna Carta: Tears of Blood**

Давайте сразу расставим все точки над i: беловолосая личность с мечом на данной заставке - это мальчик. Не смотрите на то, что комплекцией он напоминает тщедушную барышню и носит стринги. Просто у корейских художников очень оригинальное представление о мужественности. К странностям их дизайна привыкнуть сложно и, честно говоря, не особенно хочется. В MG присутствует много ярких (если не сказать "фееричных") персонажей, однако ни сюжет, ни геймплей не помогут игре тягаться с конкурентами. Качество оставляет желать лучшего.

## INTERVIEW

- **Kameo: Elements of Power**

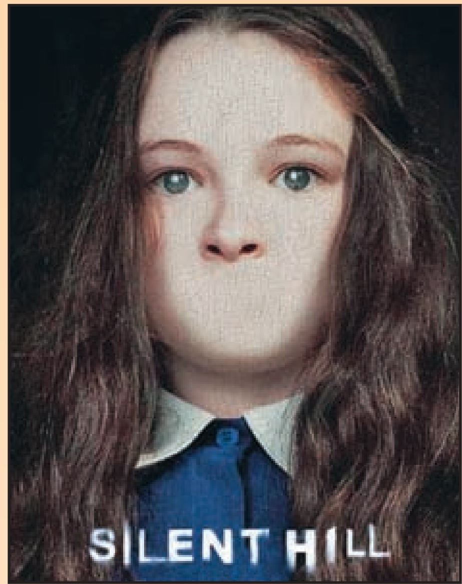
Серия видеороликов с комментариями разработчиков, рассказывающих о персонажах, в которые может превращаться главная героиня.

## SPECIAL

- **Silent Hill**

Полноценное рекламное видео. По всей видимости, сценарист Роджер Эвери и режиссер Кристофер Ганс, излишне не мудрствуя, запихали все лучшее из трех частей Silent Hill (четвертую, слава богу, не трогали) в один фильм. Смотрите: главная героиня похожа Хетер из SH3, завязка - калька с первой части, а в нескольких кадрах был замечен душка Пирамидоголовый. И все это под музыку композитора Акиры Ямаока. Отрадно, что господа-киношники решили не пороть отсебятину. Судя по всему, нас ожидает одна из лучших игровых экранизаций.






- **BloodRyane**

"Фильм от Уве Болла" - это диагноз. Интересно, сколько еще бездарный недорежиссер немецкого происхождение будет насиловать наши мозги оплотами своей, с позволения сказать, творческой деятельности? Попавшая в шаловливые ручки этого голливудского террориста лицензия на экранизацию игры BloodRayne была использована совершенно бездарно. Получившийся трэш мы сможем "оценить" в феврале. Читайте рецензию в ближайших номерах "Консоли".

- **Revolution controller**

Возможно, именно так будут управляться игры на Revolution с помощью разработанного Nintendo джойпада.

- **Passion**

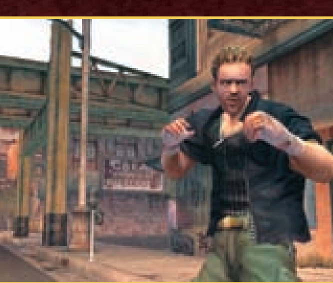
Клип песни "Passion", которую певица Утада Хикару исполняет в начальной заставке Kingdom Hearts II. Напомним, что Утада также исполняла песню Simple and Clean для первой Kingdom Hearts.

## SPECIAL +

Наша подрубричка "Креатив на продажу", куда мы складываем прикольную игровую рекламу.

- PlayStation spot
- Radiata Stories
- ESPN NHL Hockey
- BloodRayne
- House of the Dead 2: Dead Aim





**NEWS**
- Ace Combat Zero: The Belkan War (PlayStation 2)
- Appleseed (PlayStation 2)
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening (Special Edition) (PlayStation 2)
- Rule of Rose(PlayStation 2)
- Final Fight: Streetwise (PlayStation 2, Xbox)
- Crytek demo

**PREVIEWS**
- Devil Summoner Kuzunoha Raidou (PlayStation 2)
- Black (PlayStation 2, Xbox)
- Blue Dragon (Xbox 360)
- Devil May Cry 3: Dante's Awakening (Special Edition) (PlayStation 2)
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PlayStation 2)
- Driver: Parallel Lines (PlayStation 2, Xbox)
- Dynasty Warriors 4 Special (PlayStation 2, Xbox)
- [eM] -eNCHANT arM- (Xbox 360)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion (PlayStation 3, Xbox 360)
- Fight Night Round 3 (PlayStation 3, Xbox 360)
- Final Fight: Streetwise (PlayStation 2, Xbox)
- Front Mission 5: Scars of War (PlayStation 2)
- Full Auto (Xbox 360)
- Grandia III (PlayStation 2)
- Kingdom of Paradise (PSP)
- Mega Man Maverick Hunter X (PSP)
- Moto GP 2006 (Xbox 360)
- Onimusha: Dawn of Dreams (PlayStation 2)
- Rule of Rose (PlayStation 2)
- Shutokou Battle (Xbox 360)
- Siren 2 (PlayStation 2)
- Sonic Riders (GameCube)
- Tales of Legendia (PlayStation 2)
- The Outfit (Xbox 360)
- Tourist Trophy (PlayStation 2)

**REVIEWS**
- Guitar Hero (PlayStation 2)
- Land of the Dead: Road to Fiddler's Green (Xbox)
- Magna Carta: Tears of Blood (PlayStation 2)

**INTERVIEW**
- Kameo

**SPECIAL**
- Silent Hill
- Revolution controller
- Passion
- BloodRayne
- House of the Dead 2: Dead Aim

**SPECIAL+**
- PlayStation spot
- Radiata Stories
- ESPN NHL Hockey



КОНСОЛЬ

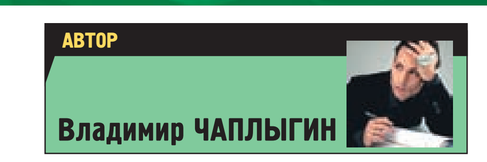
№7 февраль 2006

DVD

# КОНСОЛЬ

07' 2006

# НОВОСТИ


АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

### Кому весна, а кому-то и осень

Sony официально подтвердила информацию о том, что релиз PlayStation 3 состоится весной этого года. Скорее всего, это событие произойдет в мае. Если верить очередному заявлению руководства, то работники японского гиганта из кожи вон лезут, чтобы дела не расходились с озвученным на E3 2005 сроком. По сравнению с недавним запуском Xbox 360, разница между датами выхода в различных регионах будет куда больше. Первыми доступ к приставке нового поколения получат только японцы. Европейцам и жителям США следует настраиваться на осень.

### Стук доходит быстрее, чем слух

Главный адвокат и поборник общественной морали всея игровой индустрии Джек Томпсон празднует промежуточную победу. Очередной жертвой его личного крестового похода против взрослых электронных развлечений стал 16-летний подросток из Техаса. В свое время парнишка позвонил в офис Джека по телефону и под угрозой расстрела из папиного оружия "вежливо попросил" отречься от идей. "Бравый" юрист решил биться до конца, но при этом не забыл обратиться в полицию с просьбой уберечь его от пули сумасшедшего геймера. Дальше сработала стандартная для США схема: блюстители правопорядка подняли архив телефонной прослушки, быстренько вычислили имя звонившего и нагрянули к нему прямо в школу. Скоро состоится судебное заседание. Так называемая "вилка" приговора выглядит следующим образом: в лучшем случае обвиняемый отделается штрафом до $2 тыс. и шестью месяцами тюремного заключения, в худшем - штрафом до $6 тыс. и 1,5 годами пребывания в каталажке.

Пара улыбок в фотокамеру, а потом тут же набирать 911

### Xbox 360: парадоксы продаж

Клиенты известного интернет-магазина Amazon.com, заранее оформившие заказ на покупку Xbox 360, вместо новой консоли получили на рождественские праздники дырку от бублика. У крупнейшей онлайновой барахолки попросту закончился запас приставок. Причем вопрос о доставке будет находиться в подвешенном состоянии неопределенное время, так как до сих пор не известно, когда от Microsoft поступит новая партия. У EB Games дела обстоят получше, там хоть обещают принести рождественскую покупку к двери дома в феврале. Стоит заметить, что подобная напряженка коснулась не только интернет-продавцов. В магазинах сетей GameStop и Target тоже сильно ощущается нехватка. Отведенные под Xbox 360 прилавки опустели уже к 20 декабря. Специалисты из WHAM! Gaming утверждают, что от распространения игр для Xbox 360 в общей сложности было выручено свыше $21 млн.

Зато совсем иная картина наблюдается в Японии. Данные двух аналитический компаний Media Create и Enterbrain разнятся (первые настаивают на 41817 проданных приставок, а вторые - на 62135), но при этом сходятся в одном - Билл Гейтс потерпел на родине PlayStation сокрушительное поражение. Получается, что из стартовой партии (150 тысяч коробок) за первую неделю реализовано лишь 28 или 41%, хотя изначально планировалось продать чуть ли не все 100%. Насколько японские потребители оказались равнодушны к заокеанскому новшеству, свидетельствует статистика продаж других платформ. За эту же неделю разошлось 177 тысяч Nintendo DS, 92 тысячи PlayStation Portable и 32 тысячи PlayStation 2. Даже Xbox в свое время дебютировал лучше (120 тысяч за три дня), а Sega Dreamcast смогла за неделю преодолеть 100-тысячную планку. Статистика продаж игр от Enterbrain выглядит следующим образом: Ridge Racer 6 - 29981 экземпляров, Perfect Dark Zero - 14867,

## С ЭКРАНА НА ЭКРАН

### Шансы Гильермо Дель Торо? Отнюдь не 100%

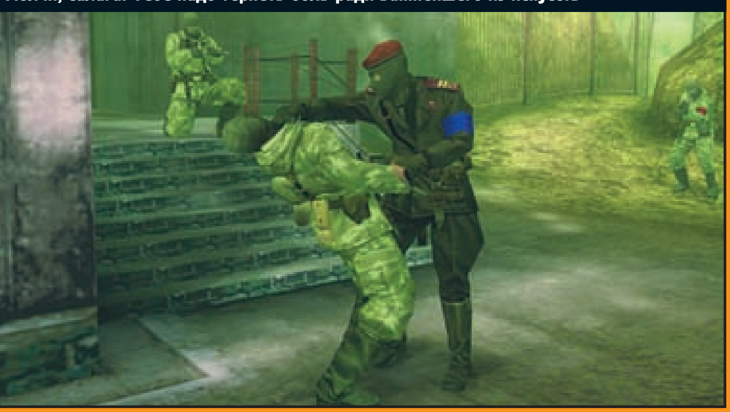
Похоже, игровая пресса поспешила заранее раструбить на весь мир новость о том, что режиссером экранизации Halo будет Гильермо Дель Торо. Создатель "Хеллбоя: Героя из пекла", второго "Блэйда", "Хроноса" и "Мутантов" признался: Питер Джексон действительно обращался к нему с предложением руководить съемочным процессом. И отказаться от этого предложения очень трудно, так как Гильермо является большим почитателем игры вообще и фигуры Мастера Чифа в частности. Просто есть проблема несколько иного характера: Дель Торо уже пообещал компании Sony Pictures выступить режиссером второй части "Хеллбоя". "Да" любителю маленьких хоббитов и огромных обезьян последует от него в том случае, если получится согласовать рабочие графики. В свою очередь Питер Джексон заявил, что имя режиссера он назовет окончательно зимой 2006 года.


Перекрасить волосы в черный цвет, немного состарить кожу, и из Гильермо Дель Торо получится вылитый Питер Джексон

### Солид Снейк записался в кинозвезды

22 декабря в честь японского релиза Metal Gear Solid 3: Subsistence в токийском зале Oribe Hall состоялся показ 3.5-часового фильма с Солидом Снейком в главной роли. Главная особенность продемонстрированной ленты заключается в том, что она полностью смонтирована из скриптовых и геймплейных сцен, позаимствованных из Metal Gear Solid: Snake Eater. Режиссурой занимался сам Хидео Кодзима. К сожалению, это была лишь разовая акция, и за пределами территории Японии получившееся кино не разойдется.

Молчи, салага! Тебе надо терпеть боль ради важнейшего из искусств



Need for Speed Most Wanted - 6842. В общей сложности получилось, что на 10 реализованных приставок пришлось 9 проданных игр.

### Бегущие с ножницами добрались до Xbox 360




Running With Scissors официально подтвердила курсировавшие ранее слухи о том, что в недрах компании зреет продолжение скандального сериала про почтового Чувака. Называться оно будет Postal 3: Catharsis и помимо PC появится на Xbox 360. Ориентировочная дата релиза - IV квартал 2006 года. Вместе с этой информацией разработчики опубликовали новость о том, что непотопляемый Уве Болл действительно выступит режиссером экранизации их скандального детища 1997 года выпуска. Сейчас лента находится в стадии написания сценария. Причем над ним активно корпит не только Уве Болл, но и ряд сотрудников Running With Scissors.

### Антицап-царапка

Многие владельцы Xbox 360 жалуются на то, что их приставка нового поколения безжалостно царапает диски, и что Microsoft никак не реагирует на постоянно растущее негодование покупателей. Теперь обладателям бракованных DVD-приводов поможет специальная утилита GameDR AutoMax. За 60 секунд она полностью восстанавливает поврежденную информацию (будь то игра, фильм или музыкальные композиции) на любом типе носителей. Правда, стоит это удовольствие $39.99.

### Xbox 360 едет в Россию

Вице-президент Microsoft по маркетингу Питер Мур в одном из своих интервью западной прессе поведал о ближайших планах корпорации по выпуску Xbox 360. После старта приставки в США, Европе и Японии следующими отправными точками на карте мира станут Индия, Польша, Венгрия, Латвия и, внимание, Россия. Причем в этих странах в продажу поступит только базовая версия консоли нового поколения, чья стоимость в магазинах США на 100 долларов ниже варианта с полной комплектацией. Увы, еще не известно, сколько Microsoft будет просить за Xbox 360 у нас. Ведь разница между японской и британской ценой приставки составляет почти $150. Со сроками релиза ситуация обстоит еще более неопределенно. Раньше, чем на весну 2006 года россиянам надеяться не следует.


На различных выставках стенды Taito всегда привлекали внимание посетителей

### Хорошей компании должно быть много

Square Enix вступила в последнюю стадию покупки 93.7% ценных бумаг компании Taito (346689 акций). Подписание финального документа назначено на 31 марта. Аналитики оценивают стоимость сделки почти в $600 млн. и полагают, что руководство Square Enix постарается как можно быстрее возродить принадлежащие Taito тайтлы Bubble Bobble, Arkanoid и Space Invaders.

### Революционный геймпад-трансформер


Возьмемся за геймпады, друзья

Вице-президент Nintendo of America по маркетингу Перги Филс-Айми на прошедшей в декабре 33-й Annual Global Media Conference заявил собравшимся зрителям, что геймпад для Revolution сможет превращаться не только в нунчаки, но и будет иметь разъем для специальной насадки для игры в FPS. Помимо этого сейчас в компании думают еще над парой примочек для представителей других жанров.

### Все слышу, но ничего не вижу

Уже после поступления в продажу Peter Jackson's King Kong и Gun для Xbox 360 выяснилось, что парочка реально дружит только с телевизорами высокого разрешения. На обычных изображение получается чересчур темным. Иногда даже не видно ни зги, даже не знаешь, куда надо идти. Хотя версии для Xbox и PlayStation 2 функционируют нормально. Заминка вышла из-за того, что во время создания игр разработчики попросту не удосужились протестировать свои продукты на обычных "ящиках". Стоит заметить, что к концу 2005 года доля дисков с Peter Jackson's King Kong составляла 12 процентов от числа


На некоторых обычных телевизорах вместо ковбойских перестрелок был мрак

## неОТЛОЖКА

### Городскому киллеру надо убить всех жуков


Весь этот суетливый народ пытается найти разработчиков постоянно запаздывающей игры

Компания Namco перенесла релиз шутера Frame City Killer с 7 февраля 2006 года (до этого японское издательство обещало выпустить игру про приключения наемного убийцы в конце 2005 года) на раннюю весну. Программисты полностью закончили работать с движком Unreal Engine 3.0, и теперь им требуется дополнительное время на поимку всех багов.

### Сколько можно? Столько, сколько нужно!

Печальная весточка пришла из стана Nintendo. Релиз долгожданной игры Legend of Zelda: Twilight Princess переносится с I квартала 2006 года на конец весны. Разумеется, в качестве оправданий звучали стандартные фразы про доводку геймплея и внедрение свежих фич. В качестве утешения компания приготовила новость о том, что осенью игра появится не только на GameCube, но и на Revolution.

проданных на территории США игр для Xbox 360. Сложившуюся ситуацию обещают исправить в самое ближайшее время, патчи будут доступны на сервисе Xbox Live.

### Маловато будет

Новостное агентство Reuters утверждает, что на территории США обосновалось около 600-700 тысяч Xbox 360, а по всему миру их насчитывается чуть больше 1 миллиона (300 тысяч достались европейцам, а 150 тысяч отправились к японцам). В январе количество консолей нового поколения должно достигнуть отметки в 1.5 - 1.8. миллионов экземпляров. Впрочем, их все равно не хватит для того, чтобы удовлетворить покупательский спрос.

### HD-DVD: опоздание смерти подобно?

В ближайшие месяцы ожидать появление на прилавках магазинов Xbox 360 с HD-DVD приводами не стоит. Дело в том, что компания Toshiba перенесла дату выхода формата на территории США с конца 2005 года на март 2006. Заминка возникла из-за внедрения стандарта защиты Advanced Access Content System. Получается, что старт HD-DVD может совпасть с датой премьеры PlayStation 3 с ее приводом Blu-Ray.

### Теперь ты в армии



Это вам, сынки, не игрушки у себя в офисе делать!

В своем официальном интернет-дневнике Хидео Кодзима написал, что 16 сотрудников (три из них - девушки) компании Kojima Productions Konami приступили к полноценным армейским тренировкам. Разработчиков муштрует специально нанятый для этой цели военный консультант Мотосада Мори. Он разделил командированных бойцов на две группы по 8 человек каждой и направился с ними на учебный полигон в префектуре Чиба. В программу занятий вошли стрельба из различных видов автоматического оружия, установка и обезвреживание противопехотных мин, освоение на практике искусства нанесения маскировочного грима и изучение тактики проведения операций спецназом. Все эти мероприятия устроили для того, чтобы разработчики смогли лучше прочувствовать атмосферу игры Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (Xbox 360 и PlayStation 3) и после возвращения из командировки приступили бы к ее созданию с удвоенной энергией.

### Миллиарды и миллионы от Nintendo

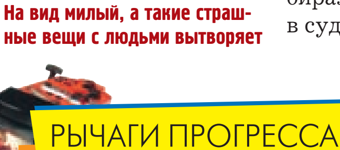
Nintendo обнародовала статистику продаж доморощенной продукции. С момента старта по сентябрь 2005 года GameCube разошлась по миру тиражом в 19.31 млн. копий. Число реализованных игр для этой приставки составило 169.51 млн. экземпляров. За свою продолжительную жизнь GameBoy Advance нашел 70.04 млн. покупателей, а игры для этой платформы - 296.12 млн. пользователей. Помимо этого Nintendo поведала об успехах самых успешных тайтлов. Тираж различных приключений знаменитого итальянского водопроводчика Марио (напомним, сериал существует аж с 1983 года) равняется 184 млн. экземпляров. Второе место уверенно занимает Pokemon - 143 млн. Третью позицию удерживает относительно Zelda - 47 млн. Четвертым идет Donkey Kong - 44 млн. копий. За время существования приставочного бизнеса Nintendo продала свыше 2 млрд. различных игр для своих консолей.

Мультимиллионер Марио весело шагает впереди планеты всей

### Почти год покемоны вызывали образование раковой опухоли

Представители компании Nintendo обратились к руководству нью-йоркского исследовательского центра Memorial Sloan-Kettering Cancer Centre с просьбой немедленно избавиться от обнаруженного учеными "Покемона". Дело в том, что в начале 2005 года ген решили назвать в честь популярного японского мультсериала - POK Erythroid Myeloid Ontogenic Gene (если читать только заглавные буквы, то получится POKEMON). Все бы хорошо, да только "найденыш" способствует возникновению раковой опухоли у человека. Фирма Pokemon USA даже собиралась подать на нерадивых ученых в суд. Недавно первооткрыватели сме-

На вид милый, а такие страшные вещи с людьми вытворяет



## РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

### Кому-то - японское аниме, а кому-то - неизвестный африканский кинематограф

Проблема регионального кодирования не обойдет стороной и формат Blu-Ray. Впрочем, в отличие от ныне царствующего DVD, ожидаются кое-какие послабления. Северная Америка, Восточная Азия и Япония будут иметь один и тот же региональный код. Это означает, что столь любимые в США аниме без проблем прочитаются в американских приводах. О европейском коде пока известно лишь то, что он совпадает с африканским.

### И вы, батенька, туда же

Похоже, рынок карманных консолей служит магнитом, который притягивает все новых и новых производителей. Вслед за Nokia туда устремилась и компания iRiver. Напомним, что до недавнего времени контора специализировалась на выпуске MP3-плееров. Руководство серьезно полагает, что их iRiver G10 будет способен потеснить как Nintendo DS, так и PlayStation Portable. Приставка использует операционную систему Windows Mobile 5.0, может похвастать беспроводной функциональностью и двумя видами винчестеров (4 и 8 гигабайт). Четырехдюймовый экран у iRiver G10 поддерживает разрешение 800x480 точек, что в два раза выше возможностей PlayStation Portable. Для тех, кто любит смотреть фильмы, это неоспоримый плюс. Панель управления выдвигается из-под экрана и состоит из восьми кнопок (стандартные Start, Select и On/Off не считаются), четыре из которых приходятся на так называемую "крестовину".



Консоль превращается, консоль превращается...



...в маленький экран с изображением

## КОРОЧЕ...

### Кадры решают все

После запуска Xbox 360 Microsoft затеяла кадровую перестановку. Вице-президента по маркетингу Питера Мура назначили еще и управляющим Xbox Division. Бывший глава этого подразделения Робби Бах должен сосредоточиться на игровом направлении.

Питер Мур приступил к подготовке отражения удара Sony

### Море, солнце и песок для Xbox 360

По данным интернет-магазина GameStop шутер Far Cry Instincts Predator (бывший Far Cry X) для Xbox 360 появится в продаже уже 14 марта этого года. Разработка проекта в недрах монреальского отделения Ubisoft шла давно, просто издательство не торопилось с публичным анонсом.



Во времена босоногого детства автора такое оружие называлось "трубкой-харкалкой"

### Как птица Феникс

Президент Level 5 Акихиро Хино поделился ближайшими планами компании. Весь 2006 год разработчики будут корпеть над некоей безымянной игрой для PlayStation 3. Вполне вероятно, что ею станет восставшая из пепла модернизированная версия True Fantasy Online.

### Сколько, сколько?

BANDAI NAMCO

Мы уже писали о том, что Bandai скооперировалась с Namco в единый холдинг. Недавно стало известно, что сделка обошлось покупателю в $1.7 млрд. Что ж, хорошая компания стоит больших денег.

### Самая дешевая революция

Президент Nintendo Сатору Ивата на одной из пресс-конференций заявил, что стоимость производства Revolution будет значительно меньше розничной цены Xbox 360 и PlayStation 2. Видимо, Сатору хитро намекает на тот факт, что Microsoft и Sony делают приставки себе в убыток. Ориентировочная цена Revolution составит менее $200.



нили название на малопримечательное Zbtb7. Получается, что сейчас на клеточном уровне "Соник" остался совсем один. "Добропорядочный" ген с таким именем существует аж с 1993 года.

### Жестокий бизнес



Midway закрыла студии в Сан-Диего и Аделаиде. Без работы осталось 70 человек. Напомним, что в Сан-Диего над недавно вышедшим кроссплатформенным продуктом Gauntlet: Seven Sorrows до июля 2005 года трудились Джон Ромеро и Джошуа Сойер. А за вывеской Midway Adelaide скрывалась бывшая студия Ratbag, за которую в августе 2005 года Midway отдала почти $7 млн. Спрашивается: зачем полгода назад следовало делать серьезную покупку? Уж явно не для того, чтобы потом уволить всех сотрудников. Аналитики полагают, что таким странным способом руководство издательства пытается избавиться от контор, специализирующихся на разработке игр для приставок нынешнего поколения.

### Распродажа тайтлов в Majesco



Несмотря на страшный вид, Призрачный Гонщик все-таки правильный персонаж

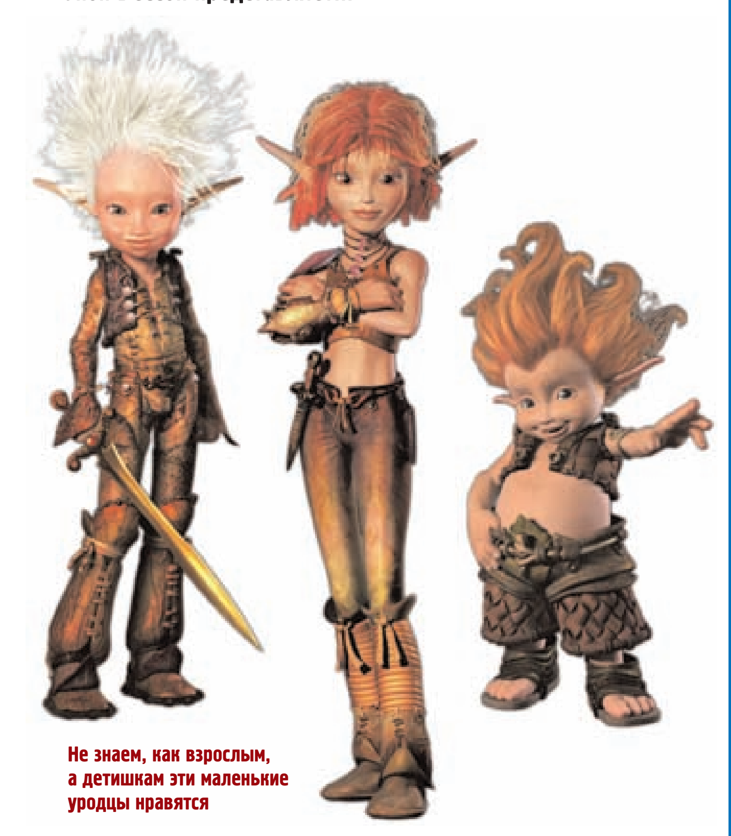
Издательство Majesco пытается выползти из долговой ямы. Пока неизвестному покупателю боссы терпящей бедствие компании продали за $8 млн. два перспективных проекта. Первый - комиксная смесь из action и adventure под названием The Darkness (PlayStation 3 и Xbox 360) от шведской студии Starbreeze. Второй - Ghost Rider (PlayStation 2, Xbox и PlayStation Portable) от Climax. Кстати, последняя игра создается по мотивам еще не вышедшего фильма "Призрачный наездник" с Николасом Кейджем в главной роли, который, в свою очередь, снимается по лицензии от Marvel Comics.

### Американская премьера Xbox 360: пусть говорят цифры

Аналитики из NPD Group подвели статистику старта Xbox 360 в США. С 22 по 30 ноября 2005 года было продано 325902 экземпляров приставки нового поколения. Стоит заметить, что в 2001 году дебют Xbox прошел куда лучше. Несмотря на конкуренцию с GameCube, тогда за первую неделю Microsoft удалось продать 556 тысяч юнитов. Во всем виноваты слабые производственные мощности корпорации. Если бы не они, показатель четырехлетней давности наверняка бы оказался побитым.

Всего было реализовано 1.27 млн. игр. В среднем на одну Xbox 360 пришлось 3.9 игр, тогда как представители первого поколения Xbox в свое время довольствовались лишь 2.4 дисками на брата. Лучше всех разошлась вторая часть Call of Duty (250 тысяч копий). Получается, что ее приобрели 77% обладателей Xbox 360. Самым популярным издательством за первую неделю стало Electronic Arts (178 тысяч геймеров выбрали Madden NFL 06, а 108 тысяч - Need for Speed Most Wanted). Неплохо разошелся и Perfect Dark Zero - 86 тысяч копий.

### Люк Бессон представляет...



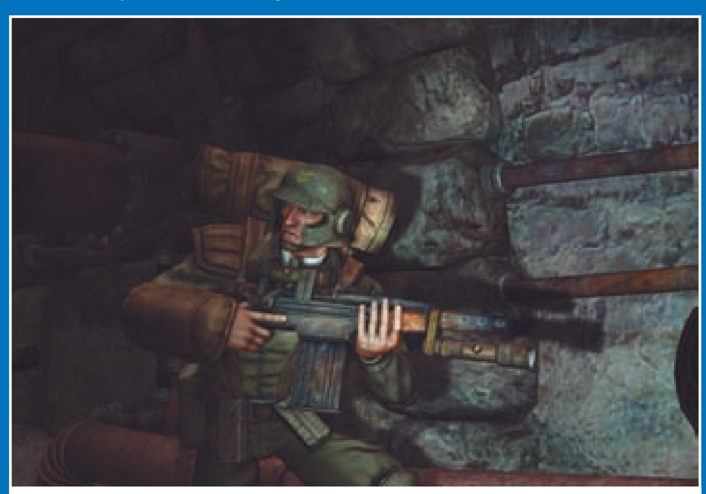
Не знаем, как взрослым, а детишкам эти маленькие уродцы нравятся

Atari приобрела права на разработку кроссплатформенной action/adventure по мотивам грядущего полнометражного анимационного фильма Люка Бессона "Артур и минимои". Бюджет нового творения популярного французского режиссера составляет $85 млн. Игра появится в продаже одновременно с премьерой ленты на экранах кинотеатров - в IV квартале 2006 года. Пока что о сюжете известно лишь то, что события будут строиться вокруг взаимоотношений мальчика по имени Артур со сказочным народом минимои.

### Футбол - это, прежде всего, страсть

Весной этого года в противостояние двух футбольных сериалов FIFA Football от Electronic Arts и Pro Evolution Soccer от Konami вклинится еще и третий продукт. Его название - Love Football (Xbox 360). Созданием проекта занимается компания Namco. Главная особенность игры заключается в том, что в нее будет включена уникальная перспектива от первого лица. По мнению разработчиков, только таким способом можно передать настоящую атмосферу футбольного поединка. Под вид из глаз затачивается специальная система управления персонажем.

### Два первенца для PlayStation 3



Солдат явно страдает гигантоманией: и обойма у него огромная, и фонарик под стволом дюже большой

Стали известны названия еще двух игр, релиз которых состоится одновременно с поступлением в продажу PlayStation 3. Первый - милитаристический экшн WarHawk от Incognito Studios, а второй - зреющий в недрах компании Factor 5 "симулятор" управления драконом под названием Lair.

### Истории из Города Свободы на PlayStation 2



Просто так в японском квартале со снайперской винтовкой не шастают

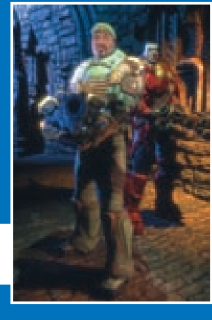
Take-Two Interactive опубликовала финансовую отчетность за IV квартал ушедшего года. Сведение дебета с кредитом нас не интересует, а вот будущее сериала Grand Theft Auto - еще как. В июне Liberty City Stories перекочует из карманов владельцев PlayStation Portable на телевизоры обладателей PlayStation 2.

### Shadow of the Colossus 2? Очень даже может быть

В Сети активно курсируют слухи о старте работ над второй частью Shadow of the Colossus. Игра затачивается под платформу PlayStation 3 и увидит свет в 2007 году. К сожалению, об особенностях проекта пока известно лишь то, что ожидается полноценная поддержка онлайнового режима через специальные серверы Sony Computer Entertainment.

### С новой приставкой на нереальный турнир

Представители Epic Games утверждают, что их FPS Unreal Tournament 2007 войдет в линейку игр, стартующих одновременно с премьерой PlayStation 3. Напомним, что на весну этого года намечен релиз еще одного шутера от Epic Games на движке Unreal Engine 3.0 - Gears of War для Xbox 360.



Большой приставке - большие ребята с крутыми пушками


Ударим по мячу?

Причем, как и в классических футбольных симуляторах, в любой момент можно будет переключиться на другого игрока. Остальные особенности Love Football не выглядят столь впечатляющими: 60 лицензированных команд с фотореалистичными лицами действительно существующих футболистов. Для геймеров из Страны восходящего солнца анонсирован так называемый сюжетный режим, в котором разрешено взять под опеку какого-то одного футболиста из японского чемпионата и пройти с ним путь от самых низов до пьедестала почета.

### Nintendo DS на коне


От желающих заполучить Nintendo DS нет отбоя

Nintendo опубликовала исчерпывающую статистику продаж своей карманной приставки. На территории Германии с марта по середину декабря 2005 года Nintendo DS разошлась тиражом чуть более 400 тысяч экземпляров. Причем 100 тысяч пришлись на последние три недели, когда в продаже появилась сверхпопулярная Mario Kart DS. В Японии игра так и вовсе бьет все рекорды. С 5 по 11 декабря ради нее консоль купили свыше 300 тысяч человек, с 12 по 18 декабря - 408770, а с 19 по 24 декабря аж 604 тысячи человек. По итогам года в Стране восходящего солнца Nintendo DS разошлась совокупным тиражом в 5.44 млн. копий. Данный показатель на 87% превышает результаты предыдущей недели. Неплохие результаты и в США. Там за год компании удалось продать 4 млн. карманных приставок. Таким образом получается, что по всему миру своих владельцев нашли 13 млн. Nintendo DS.

### Выжившая королевская обезьяна? А, может, сын Кинг Конга?

Один из высокопоставленных сотрудников Ubisoft Entertainment проболтался телеканалу France 2 о том, что компания Ubisoft Montpellier взялась за вторую часть приключений Кинг Конга. Сейчас проект пребывает на ранней стадии


Разрывание пастей динозаврам продолжается

разработки. Программисты занимаются усовершенствованием графического движка, у аниматоров на руках имеются только концепт-арты, нет даже чернового варианта сценария игры. Официальный анонс Peter Jackson's King Kong 2 состоится ближе к дате проведения выставки E3. Ориентировочная дата релиза назначена на осень.

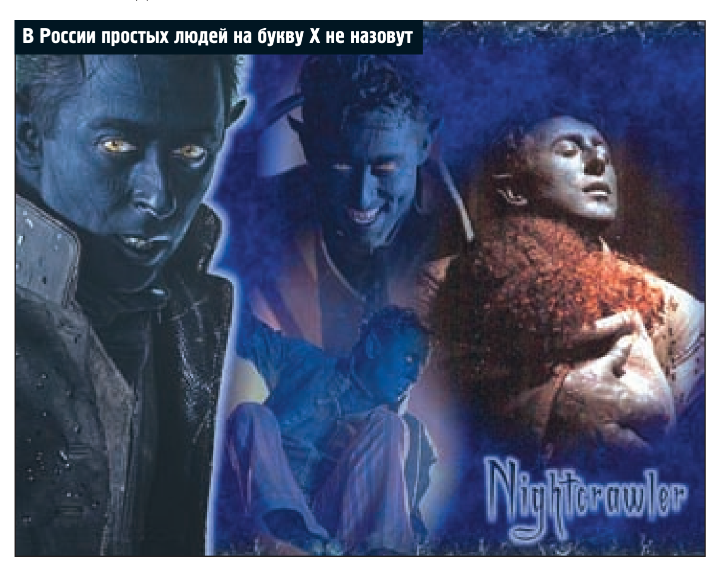
### А вокруг холода, холода...

Издательство Vivendi Universal Games выложило приличную сумму за право создавать игру по мотивам грядущего анимационного фильма Ice Age 2: The Meltdown. В качестве платформ заявлены Xbox, PlayStation 2, GameCube, GameBoy Advance и Nintendo DS. Релиз состоится одновременно с премьерой ленты в мировых кинотеатрах - весной этого года.



### Люди Икс не дремлют

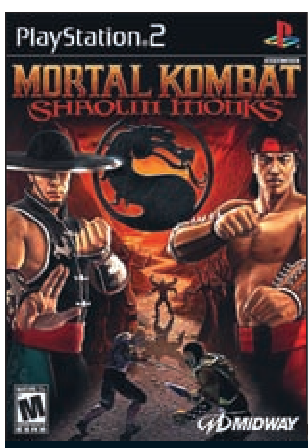
Одно из внутренних подразделений Activision приступило к созданию игры по мотивам третьей части "Людей Икс". К работе над сценарием для электронной версией X-Men 3 привлечен специально командированный из Marvel Entertainment профессиональный сценарист Крис Кларемонт. Об игре известно лишь то, что геймерам дадут порулить Росомахой, Nightcrawler'ом и Айсбергом и что релиз совпадает с датой появления фильма на экранах кинотеатров - май 2006 года.



В России простых людей на букву X не назовут

### Finish him!

Организация Advertising Standards Authority запретила демонстрацию телевизионного рекламного ролика под названием "Кровь на ковре" для игры Mortal Kombat: Shaolin Monks. Режиссер Шемус Мастерсон из студии Maverik отснял следующую сценку: на бизнес-совещание заходит Mister Lim и ни с того ни с сего заставляет двух белых воротничков сражаться друг с другом, вырывать сердца и делать прочие мерзкие вещи. Под занавес внезапно нагрянувший гость своей шляпой отсекает голову одному из бедолаг. Цензоры посчитали такую сцену чересчур кровавой и жестокой.




По соображения цензуры вместо кровавого кадра из рекламного ролика мы поставили вполне безобидное изображение коробки с игрой

### Нестандартный Metal Gear Solid BD

Из Японии голубиной почтой до нас дошли первые сведения о новом детище Хидео Кодзимы под названием Metal Gear Solid BD. В качестве платформы разработчиками избрана PlayStation Portable, ориентировочная дата релиза назначена на вторую половину 2006 года. Об особенностях проекта известно самую малость: по своему стилю он будет радикально отличаться от Metal Gear Ac!d. Хидео Кодзима утверждает, что свежая концепция настолько необычна, что он даже не может предположить возможную реакцию широких геймерских кругов.



### Три предупредительных выстрела

Издательство AQ Interactive анонсировало сразу три продукта для приставок нового поколения. Первой по счету идет смесь из action и RPG под названием Cry On (Xbox 360). Разработкой занимаются сразу две студии: Mistwalker и Cavia. Главным героем в ней станет миловидная девушка, которой будет помогать магический голем, а все музыкальные композиции напишет популярный в Японии композитор Нобуо Уэмацу.

Вторым в очереди оказался сольный проект Cavia - фантастический экшн Bullet Witch (Xbox 360). События будут крутиться вокруг приключений ведьмы по имени Алисия. Игра готова больше чем на половину, релиз назначен на весну 2006 года.

Наконец, третьей в списке анонсов числится Vampire's Rain (Xbox 360 и PlayStation 3). Разработкой занимается компания Artoon. Сюжет одиночной кампании поведает о противоборстве отряда специального назначения с вампирами. Зато в сетевом режиме можно будет переметнуться на темную сторону.



Персонажи Vampire's Rain почему-то предпочитают поворачиваться к камере или спиной, или боком

### Три претендента, а SCi - одна




Похоже, покупка Eidos Interactive за $125.6 млн. (по другим данным $144 млн.) сыграла с британским издательством SCi Entertainment злую шутку. Недавний покупатель в скором времени рискует стать собственностью Midway (несмотря на постоянные убытки, за ее спиной стоит щедрый гигант

## С ЭКРАНА НА ЭКРАН

### House of the Dead 2: зомби пролетают мимо больших экранов

Вторая часть фильма House of the Dead 2: Dead Aim не попадет в широкий кинотеатральный прокат, а будет эксклюзивно показана зрителям Sci-Fi Channel. Премьера состоится 11 февраля. Получается, что в России увидеть этот фильм в оригинале практически нереально. Европейские отделения канала - Sci-Fi Channel UK и Sci-Fi Channel Europe составляют собственную программу передач, отличную от "родной". Да и вещают они со спутников Astra 2A и Astra 1G в составе пакетов Sky Digital и CanalSat France соответственно, которые еще нужно уметь "видеть". В будущем продюсеры House of the Dead 2: Dead Aim планируют превратить картину в банальный телевизионный сериал. Кстати, SEGA уже поспешила заявить многочисленным почитателям зомби-тира, что не имеет ко второй части никакого отношения. Видать, ожидается форменный кошмар. Трейлер фильма вы найдете на нашем DVD-диске.

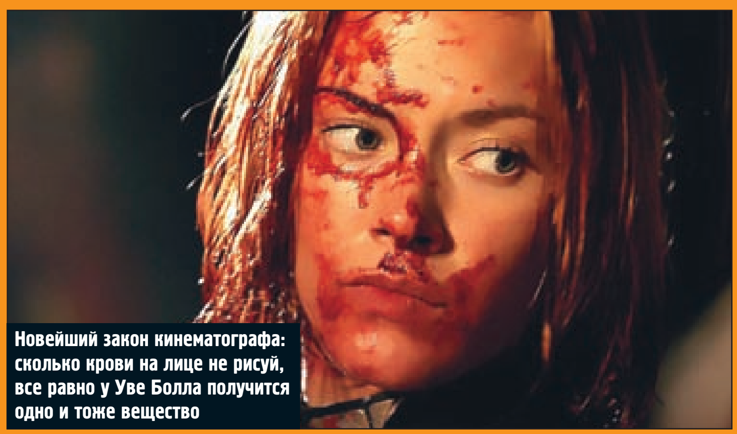
### Сами с усами

Активно работающий над съемками фильма Splinter Cell Раймонд Бенсон заявил, что грядущая лента не базируется ни на серии игр, ни на книге Тома Клэнси. Это будет полностью самостоятельный продукт, который возьмет за основу лишь шпионскую концепцию. Интересно, оставит ли он главным героем Сэма Фишера или же придумает абсолютно другого персонажа?

Вообще-то с Сэмом Фишером у меня мало чего общего

### Уве Болл не тонет

Экранизация BloodRayne с "терминаторшей" Кристанной Локен в главной роли с треском провалилась в прокате. За первую неделю лента смогла собрать лишь $1.55 млн. (при бюджете 25$ млн.) Конечно, можно ссылаться на частичное неисполнение своих обязательств дистрибьюторами из фирмы Romar. Сначала они обещали обеспечить показ на 1900 экранах, а на самом деле смогли договориться лишь с 985 кинотеатрами. Впрочем, это просто отговорки. Другие ленты при таких же стартовых возможностях собирают больше десятка миллионов. Бедный, бедный достаточно звездный актерский состав Dungeon Siege…



Новейший закон кинематографа: сколько крови на лице не рисуй, все равно у Уве Болла получится одно и тоже вещество

Viacom) или Vivendi Universal Games. Обе компании готовы выложить свыше $700 млн. Также не исключен вариант, что SCi Entertainment приобретет крупная английская венчурная фирма Apax Partners Worldwide, которая поставила себе цель пробиться на рынок игровых развлечений.

### Американо-британский лохотрон

В прошлом выпуске новостей мы уже рассказывали о том, что некоторые хитрецы умело пользуются истерией, возникшей вокруг дефицита Xbox 360. Кто-то продает приставку нового поколения в два раза дороже номинала, а одна дамочка даже предложила оплатить приобретение консоли услугами сексуального характера. Впрочем, первое место в своеобразном хит-параде занимает дерзкий поступок одного молодого человека. Неизвестный выставил на крупнейшем интернет-аукционе eBay фотографию Xbox 360. Только информацию о характеристиках товара он замаскировал под лавиной ненужного сопроводительного текста. Одна невнимательная женщина отдала за снимок 600 кровно заработанных баксов. Причем ни один суд не признает данную сделку незаконной, так как продавец указал наименование товара в массивном описании. Правда, он использовал броский заголовок - "Продаю Xbox 360". Похожий случай произошел в Великобритании. Там один делец через интернет-барахолку всучил незадачливому покупателю за 470 фунтов стерлингов пустую коробку. В общем, граждане, будьте бдительны: внимательно читайте сопроводительную документацию!

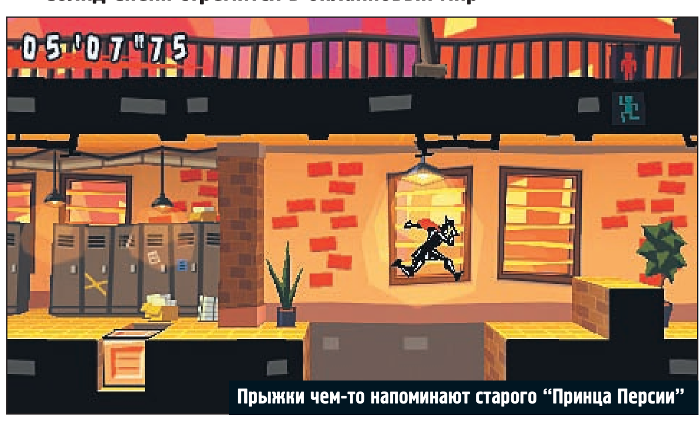


Вместо содержимого один бедолага получил пустую картонную коробку

### Теперь калифорнийские геймеры обожают первую поправку

Юристы "Ассоциации продавцов развлекательного программного обеспечения" (Entertainment Software Association) добились в окружном суде отмены драконовского законопроекта сенатора Леланда Йи, который очень сильно ущемлял права производителей и распространителей игр. Одобренный калифорнийским губернатором Арнольдом Шварценеггером нормативный акт должен был вступить в силу с 1 января 2006 года. Он предусматривал продажу "жестоких" игр только лицам старше 18 лет после предъявления паспорта, а также требовал от продавцов наклеивать на "опасные" игры дополнительные отличительные символы. Нарушителям правил грозил бы штраф в размере $1 тыс. Однако сработала спасительная первая поправка к Конституции США 1788 года, закрепленная в Билле о правах 1791 года. Она гарантирует каждому гражданину свободу самовыражения, в том числе и производителям программного обеспечения. Также во время судебного разбирательства не было четко доказано влияние видеоигр на развитие жестокости в поведении подростков.

### Солид Снейк стремится в онлайновый мир



Прыжки чем-то напоминают старого "Принца Персии"

Мозг Хидео Кодзимы генерирует такое огромное количество идей, что только и успевай их записывать в блокноте. На этот раз известный игродел задумался над осуществлением проекта под кодовым названием Metal Gear Solid Online. Благо мощности приставок нового поколения позволяют претворить мечту в реальность. Кстати, первые шаги в данном направлении уже сделаны. Недавно вышедший на территории Японии Metal Gear Solid 3: Subsistence может похвастать довольно неплохим сетевым режимом.

### Продвижение японских творений в широкие массы

Ubisoft Entertainment подписала партнерское соглашение с японской компанией Taito. По ее условиям французское издательство берется распространять на европейской и североамериканской территории три игры. Пока что завеса тайны снята лишь с одного проекта. Называется он Exit и поступит в продажу в I квартале 2006 года (PlayStation Portable). Геймеру предстоит примерить роль профессионального циркача, который способен выбраться из самых сложных ловушек и при этом спасти множество представителей мирного населения от всевозможных бедствий. Две другие игры пока что не анонсированы. Известно лишь то, что они затачиваются под приставки нового поколения

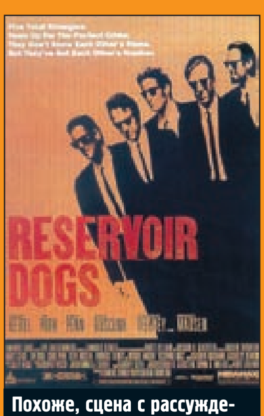
### Наполеоновские амбиции

Запуск PlayStation 3 еще не состоялся, а руководство Sony уже прикидывает будущую выручку. Аналитики компании полагают, что за пять лет получится продать по всему миру свыше 200 млн. экземпляров этой консоли. Причем на 2006 год придется только 12 млн. копий. План выглядит чересчур амбициозным, так как вышедшая в марте 2000 года вторая PlayStation смогла преодолеть 100-миллионную планку только в ноябре 2005 года. Также в 2006 году Sony планирует реализовать 20 млн. PlayStation Portable. Кстати, после перехода на использование памяти от компании Samsung ожидается серьезное понижение цены карманной консоли.

### Ударим автоворовством по Лондону и другим городам Европы!

Слухи о полноценной четвертой части Grand Theft Auto наконец-то оказались подкрепленными более-менее конкретной информацией. Новый эпизод будет называться Grand Theft Auto: London и станет одной

## РЫЧАГИ ПРОГРЕССА



Похоже, сцена с рассуждениями бандитов за столиком в кафе о песнях Мадонны заиграет новыми цветами

### Собери свою Blu-Ray коллекцию

Сразу несколько известный кинокомпаний обнародовали список фильмов, которые выйдут в феврале на Blu-Ray-дисках. Новый формат не на словах, а на деле готовы поддержать Sony Pictures, Paramount Pictures, Twentieth Century Fox и Lionsgate. Среди россыпи лент следует выделить такие известные произведения, как "Пятый элемент", "Отчаянный", "На несколько долларов больше", "Дом летающих кинжалов", "Робокоп", "Небесный капитан и мир будущего", "Сонная лощина", "Мы были солдатами", "Ледниковый период", "Рэмбо: Первая кровь", "Вспомнить все", "Пила: Игра на выживание", "Троя" и "Бешеные псы". Как видите, место нашлось и новичкам, и седым старичкам. Весь список выглядит раза в четыре длиннее.



Знаменитый домашний стадион лондонского “Арсенала”

из составных частей многосерийника Grand Theft Auto: Europe. События развернутся в 1997 году. Rockstar North уйдет от старой схемы “один город - три острова” и разделит столицу Великобритании на западный, восточный, северный и южный районы. Первые шаги главный герой начнет делать в наименее престижной восточной части. Игра якобы завершена на 60 процентов и увидит свет в октябре 2006 года. Заглавной платформой заявлена PlayStation 3, хотя релиз также ожидается и на Xbox 360. Теперь несколько слов о приведенных поблизости скриншотах. Появились они на одном из авторитетных фанатских сайтов Grand Theft Auto. Не исключено, что это очередная подделка, хотя человек, разместивший их на специальной ветке форума, уверял, что получил эти графические файлы от сотрудника Rockstar North.

### Плохо и очень плохо. Кому прикажите верить?

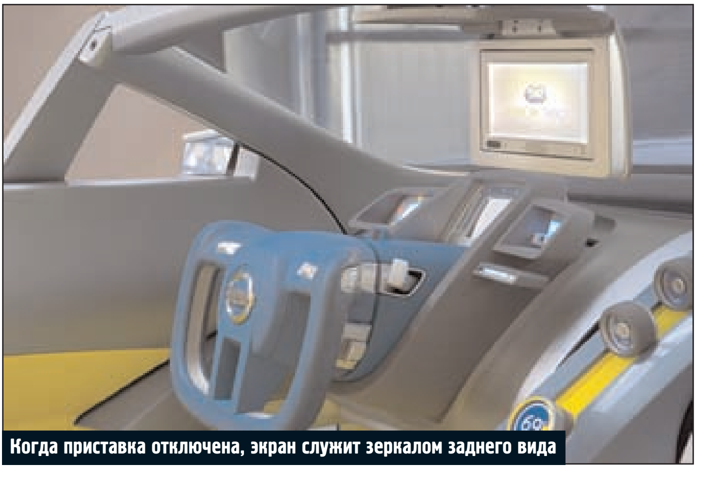
Ресурс Insider Scoop со ссылкой на высокопоставленный источник в IBM утверждает, что производство каждой Xbox 360 реально обходится Microsoft в $715. Таким образом, получается, что на каждой консоли Билл Гейтс в среднем теряет $350. Несмотря на огромные финансовые запасы, корпорация понесла с первого миллиона произведенных в 2005 году Xbox 360 аж $350 млн. убытков. Шутка ли, 230 млн. Xbox 360 способны сделать Microsoft банкротом! Напомним, что месяцем раньше авторитетное издание Business Week, а также специалисты из аналитической компании iSuppli вели речь о $525 и об убытке с каждой приставки в размере $126.

### Терминал

Забавный случай произошел в нью-йоркском аэропорту. На пункте досмотра пассажиров местная служба охраны задержала человека с подозрительным железным чемоданом, из которого торчали проводки. Вместо бомбы в нем лежала Xbox 360. Псевдотеррорист так сильно опасался за обновку (мол, в багажном отделении она может разбиться или замерзнуть), что решил переложить ее в чемодан с личными вещами. На улаживание недоразумения ушло несколько минут, пассажир даже не опоздал на свой рейс.

### Тачка на игровую прокачку

9 января компания Nissan продемонстрировала посетителям выставки North American International Auto Show 2006 новую модель Nissan URGE со встроенной приставкой Xbox 360. Причем единственной установленной игрой на консоли нового поколения будет Project Gotham Racing 3. В машине дозволяется управлять виртуальными “лошадками” не обычным геймпадом, а при помощи настоящего руля. Производители автомобиля полагают, что такая затея понравится всем тем, кому приходится подолгу стоять в ожидании пассажиров (наверное, под ними понимаются ушедшие за покупками жены). Такие водители с удовольствием сменят реальные дороги на трехмерные.


Когда приставка отключена, экран служит зеркалом заднего вида

### Награда нашла своего героя

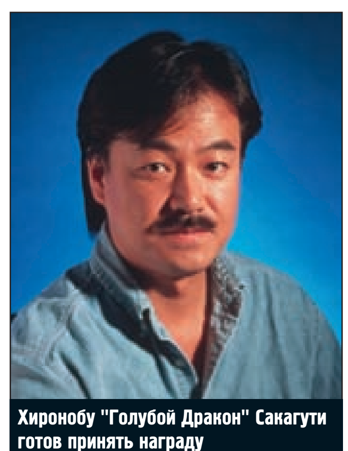

После такой награды от Британии Яну Ливингстону осталось только требовать прижизненного памятника

Знаменитый писатель, родной отец мира Dungeon & Dragons, основатель Eidos Interactive Ян Ливингстон получил от Рыцарского ордена Британской Империи (Order of the British Empire) почетную награду за существенный вклад в развитие индустрии компьютерных и видеоигр. Сейчас Ян занимает в Eidos Interactive должность директора по закупкам.

### Онлайновые Gothic и SpellForce

JoWooD Productions устремила свой взор на консольный рынок. В 2006 году на PlayStation Portable состоится релиз усеченных версий Panzer Elite Action, Neighbours from Hell, и Ski Racing. Для консолей нового поколения на стапелях подконтрольных австрийскому издательству компаний собираются Gothic 3, SpellForce 3, Gothic Episodes, а также еще два проекта под кодовыми названиями Gothic MMORPG и SpellForce MMORPG.

### Японский геймдев: герои 2005 года


Хиронобу "Голубой Дракон" Сакагути готов принять награду

Не в первый раз пойманное на подведении календарных итогов издание Famistu опубликовало результаты опроса общественного (читай "девелоперско-ретейлерского ) мнения по вопросу о "человеке года" в игрострое Страны Восходящего Солнца.

По данным журнала, VIP'ом №1 предстоит именоваться господину Хиронобу Сакагути, набравшему 473 голоса опрошенных и являющемуся одним из создателей великолепного сериала Final Fantasy. "Вице-императором" играющей Японии назначен Акихиро Хино (получил 412 голосов) из Level 5, чей герб украшает эмблема Dragon Quest VIII.

Сегуну Nintendo Сатору Ивата придется довольствоваться почетным третьим местом в рейтинге Famitsu; прародитель Metal Gear Хидео Кодзима стал лишь четвертым. Верховный магистр ордена PlayStation Кен Кутараги не смог подняться выше пятой позиции.

Несмотря на всю объективность распределения мест (народ все-таки постановил) от одного ехидного замечания удержаться трудно. Ни для кого не секрет, что в нынешнем году возглавляемая господином Сакагути студия Mistwalker настолько "загулялась в тумане", что не смогла разродиться ни единым тайтлом (а в работе студии находятся игры Blue Dragon, Lost Oddessy, Archaic Sealed Heat и Cry On, в которых ой как нуждается Microsoft). На этом фоне вручение гран-при перекочевавшему в стан Xbox 360 автору может рассматриваться лишь в качестве награды за прошлые заслуги.

### Корректировка планов

Внимательно проанализировав результаты старта Xbox 360, представители Microsoft пришли к выводу, что надо немного умерить свои амбиции. В общем, первоначальный план



по продаже 3 млн. консолей нового поколения за 90-дневный срок улетел в мусорное ведро. Сейчас Билл Гейтс полагает, что к июню 2006 года по всему миру разойдется 5.5 млн. Xbox 360.

### Неужели будет так много игр?

На недавно прошедшей выставке Consumer Electronic Show президент Sony Говард Стрингер сообщил посетителям, что компания разослала разномастным разработчикам свыше четырех тысяч финальных девелопер-китов (программно-аппаратные пакеты для создания игр). Из этой новости можно сделать вывод, что никакие изменения в железную начинку приставки нового поколения больше вноситься не будут.

### Sony нарушила закон

Член муниципального совета Нью-Йорка Питер Валлоне призвал руководство Sony ответить за нестандартную рекламную кампанию PlayStation Portable на улицах города. Дело в том, что в ноябре прошлого года несколько профессиональных граффитчиков изобразили на стенах домов и учреждений детишек с карманными консолями в руках. Оказывается, в целях борьбы с актами вандализма муниципалитетом была принята специальная программа, запрещающая рисовать граффити. За ее грубое нарушение Sony грозит штраф в размере $20 тысяч.



### Microsoft сомнений не ведает

В долгоиграющем интервью с Investor's Business Daily шеф Microsoft Стив Балмер выразил уверенность в том, что поле битвы между консолями нового поколения останется за его корпорацией. По мнению босса, несмотря на выявленные после старта недоделки Xbox 360, сам факт первенства в запуске консоли дает все шансы победить конкурентов.

Не умаляя достоинств японского игростроя и не клянясь побить Sony на ее родине, CEO Microsoft все же не сомневается, что абсолютная победа останется за новой Xbox. Глава компании называет старт приставки "феноменальным" и обращает внимание прессы на то, что планы компании по продаже к концу финансового года от 4,5 до 5,5 млн. консолей не могут не осуществиться.

Радужные перспективы MS омрачает лишь то, что до этого боссы "мелкомягких" стремились продать 2.75 - 3 млн. консолей уже за 90 дней после старта. Тогда недостатки первых партий консолей сделали невозможным достижение поставленных целей.



Балмер: Ну очень большие!

Что касается каверзных вопросов об угрозе со стороны PlayStation 3, то мистер Балмер не считает слухи о великолепии этой консоли слишком преувеличенными. "На сегодняшний день, - подчеркивает в интервью топ-менеджер, - никто не знает, насколько безупречна будет PlayStation 3, какова будет стоимость приставки и когда, в конце концов, PS 3 соизволит появиться на рынке". Не забыл генеральный директор Microsoft напомнить журналистам и о том, что все, что касается качества игр для PlayStation 3, относится к разряду terra incognita.

### SCi Entertainment отходит от "торговли женщинами"

Британский игродел SCi Entertainment Group, владеющий с недавних пор и студией Eidos Interactive, откровенничает по поводу финансовых перспектив компании и ассортимента тайтлов, которых следует от нее ожидать.

Согласно самой свежей информации начавшиеся еще в октябре (и послужившие поводом для многочисленных сплетен) переговоры с потенциальными покупателями группы компаний все еще ведутся. Вместе с тем, еще очень рано говорить о том, что кто-либо из сделавших предложение инкогнито сдержит свое джентльменское слово. Поэтому как акционеры, так и пресса могут заняться более насущным делами - совет директоров Sci свистнет нам (прессе, но, к сожалению, не акционерам) о любых подвижках в переговорах.

Замяв тему с поглощениями, официалы фирмы принялись нахваливать финансовые показатели Sci: за последние шесть месяцев 2005 года выручка компании составила более $70 млн., что на $27 млн. превысило самые оптимистичные прогнозы казначеев группы. Считается, что такими успехами SCi Entertainment Group обязана чрезвычайной популярности тайтла Lego Star Wars, проданного - в вариациях для PC, PlayStation 2, Xbox, GBA и Gamecube - в трехмиллионном количестве.

Заглядывая вперед, пресс-служба издательства обещает выпустить (в конце июля) Lara Croft Tomb Raider: Legend от Crystal Dynamics. Впрочем, этим празднование десятилетнего юбилея Лары Крофт не ограничится - в текущем же году будет выпущено специальное издание Tomb Raider.

Вместе с тем, понимая, что не все в этом мире завязано на прелестях сексапильной мародерки, SCi планирует вложиться и в совместный - с Giant Entertainment паблишинг игрушки по мотивам Bionicle одной из наиболее успешных Lego-брендов. Релиз намечен на доавгустовский период. Подождем - увидим, будут ли побиты рекорды продаж Lego Star Wars. На всякий случай издательство уже заявило, что в соответствии с договором его маржа с каждого проданного диска с новой игрой будет значительно выше, чем в случае с LSW.

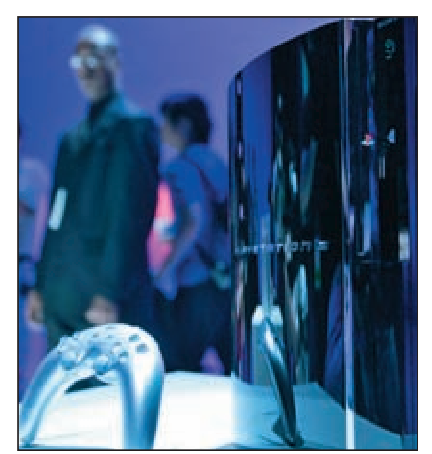
Chercher la Croft больше не принцип построения бизнес-планов SCi






# ИТОГИ ГОДА:
## КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

**Год выдался, как водится, насыщенным. Они, знаете, всегда такие. Это через сто пятьдесят лет в энциклопедиях напишут: первое десятилетие двадцать первого века ознаменовалось... ключевым событием стало... Мы же обитаем в современности, так что ключевых моментов гораздо больше. Они заметнее. На этой торжественной ноте мы и начнем рассматривать - вскользь и поверхностно - события консольного мира в 2005 году.**



### Минута прощания

К сожалению, в прошедшем году нас фактически покинула консоль Nintendo GameCube. Нет, она, конечно, еще жива, ее можно купить, под нее даже выпускаются игры. Хорошие игры. Но, увы, серьезной конкуренции двум консолям нынешнего поколения (Xbox 360 мы по привычке будем называть "консолью следующего поколения", и дальше объясним, почему так) и серьезной угрозы владычеству Microsoft и Sony "кубик" не представлял. Жалко. Мы любим GameCube. Dreamcast мы, правда, тоже любим. Для него даже была анонсирована одна игра, но потерялась. Впрочем, "Дримкаст" и с производства давно снят, а SEGA выпускает игры под все платформы подряд, не исключая мобильных телефонов.

### Кровь с молоком и кофе с кровью

Год минувший осчастливил нас возрождением безумного насилия в видеоиграх. Нет, с насилием в наших краях никогда особенно плохо не было, но тут... Общественность взволновалась и начала сыпать судебными исками направо и налево. А случилось вот что.

Сначала (в далеком 2004) вышла игра GTA: San Andreas, в которой привычного насилия было чуть выше крыши. Там можно было давить людей, стрелять в полицейских, сбивать вертолеты, грабить банки и торговать наркотиками. Привычная работа. Но - о ужас! - в игре появились намеки на Запретное. На - вдумайтесь - секс. Межполовой. Более того, при вскрытии игры (на PC, правда) выяснилось, что за процессом можно не только наблюдать издалека, но и слегка им, процессом, управлять и даже в чем-то руководить. Позже появилась версия Hot Coffee Mode (так этот ужас назывался) и для PS2. Ужас, натурально.

Потом вышел God of War, где помимо благочинного разрывания противников голыми руками, появились намеки на не вполне невинные отношения героя с распутными девицами.

Впрочем, изо всех этих скандалов вокруг секса, равно как и из скандалов вокруг насилия, ничего хорошего, да и особенно плохого, не получилось. Кроме скандалов. Возможно, две тысячи шестой год преподнесет нам что-то более интересное. В любом случае, это тема для отдельного, большого и раскидистого материала. Не время сейчас и не место.

Итак, насилие. Кровища и прочие радости жизни. На этом фронте в 2005 году было так хорошо, что как-то даже и не верится.

Во-первых, все тот же God of War. Напряженное, динамичное, кровавое, простите, рубилово, мочилово и растерзалово. Без сомнения, лучшая игра года. С ведрами крови, прекрасным, хотя и несколько странным, сюжетом и... Если бы создателям иногда не изменяло чувство меры, то получилась бы идеальная игра. Ее можно было бы хранить в Палате мер и весов и показывать любопытным. А так - в нее можно играть и получать много-много удовольствия. Можно долго распинаться про замечательное управление, не менее замечательных боссов, хитровывернутый сюжет и прочие достоинства, но... Скажем просто: игра, во-первых, хорошая, и, во-вторых, - очень.

Ступенькой ниже стоит замечательная Mortal Kombat: Shaolin Monks. В ней хорошо почти все - но сделана она гораздо более небрежно, чем God of War. Зато в нее можно играть вдвоем! А так как это не файтинг, а самый что ни на есть beat'em up, результаты получаются совсем уж феерические. Правда, чтобы получить максимум удовольствия от прохождения, вам надо поиграть в оригинальный плоский Mortal Kombat, по возможности - в 1992-1996 годах. Без этого впечатление как-то смазывается. Не слишком понятно, кто все эти люди и нелюди и зачем они бьют друг друга ногами по лицу. Но все-таки, все-таки. Игра вытащила полудохлую серию Mortal Kombat из того темного неуютного места (*автор, вероятно, имел в виду сырой подвал - прим. ред.*), где эта серия находилась, отряхнула, почистила и показала миру, что серия еще жива и брыкается. При случае может и в морду двинуть с развороту.





### Полупровода

Существует мнение, что беспроводные технологии приведут человечество в Золотой век, когда земля будет течь молоком и медом, всю работу будут делать роботы, а счастливое человечество станет играть во всякое и разное, причем на ходу. Все это мы можем узнать из пресс-релизов, повествующих о дивных новых консолях следующего поколения и приравненных к ним портативных консолях поколения настоящего. Так вот. Это неправда.

Во-первых, молока и меда не допустит "Гринпис", ибо воздействие этих продуктов на глобальное потепление (это потепление жители России и окрестных стран уже испытали на своей шкуре нынешней зимой, и им как-то не понравилось) и озоновый слой не выяснено. Во-вторых, провода не исчезают бесследно, а, скорее, перемещаются в труднодоступные места, например, под тумбочку, и их потом очень сложно и противно распутывать. Ну и, в-третьих, - любое устройство, лишенное проводов, с удовольствием жрет батарейки. С замечательным аппетитом. Так что, пока батарейки есть - оно все такое беспроводное, что аж противно. Батарейки сели - здравствуйте, провода. Давно не виделись. Однако часть неприятных проблем современные полупроводные технологии снимают. Так, не надо больше соединять портативные консоли (GBA, конечно) специальными проводами - современные карманные могут и так, по воздуху. Но батарейки жрут, конечно, со страшной нечеловеческой силой. Второй интересный момент - доступ в интернет. Те же карманные консольки с удовольствием бросаются на просторы мировой Сети, стоит лишь подсунуть им нужную игру. И купить точку беспроводного доступа. И настроить. И подключиться к быстрому интернету. Зато не нужно созывать счастливых владельцев консолей (со своими копиями игры, по возможности) в одно небольшое закрытое помещение. Увы, не так уж много игр эту технологию поддерживают. В списке потерь - долгожданный и многострадальный GTA: Liberty City Stories для PSP, который обзавелся, наконец, мультиплеером, но так и не нашел в себе сил выйти в интернет. Консоли следующего поколения в интернет, похоже, будут ходить как на работу (в школу, в институт, нужное подчеркнуть) - каждый день. Опыт Xbox 360... Впрочем, об этом отдельно.




Меж тем, становится совершенно очевидным, что новые консоли - это не замена персональному компьютеру, а чрезвычайно приятное к нему дополнение. Компьютером, по мысли создателей консолей, надо пользоваться для того, чтобы писать тексты, читать почту, цифровать музыку и смотреть прогноз погоды, а приставкой - для того, чтобы смотреть кино, слушать оцифрованную музыку, качать демо-версии игр и, вероятно, играть.

### Будущее сегодня, заходите завтра

Первая консоль следующего поколения уже вышла. Но купить вы ее не сможете. То есть, когда-нибудь, вероятно, сможете, но... Впрочем, по порядку.

Задолго до выхода любой консоли начинается массированная рекламная шумиха, плавно перерастающая в истерику. Минувший год прошел под знаком Xbox 360, и такого накала страстей консольная индустрия, наверное, и не видела. Плодились и размножались загадочные сайты, на которых не было ни слова про консоли и игры - да на этих сайтах вообще ничего не было, кроме непонятных заставок, однако ссылки на них расходились волнами, кругами, квадратами и по домам. По слухам, на сайтах рекламировали Xbox 360. Убедиться в том, что это, мягко говоря, не совсем так, приходили миллионы людей.

В общем, в ноябре Xbox вышел. И его раскупили через три часа после открытия магазинов - люди за неделю занимали очередь, приносили палатки, продукты, винтовки и гранаты. Жгли костры. И покупали.

Это в США. В Европе все происходило куда как спокойнее, но консоли раскупили в момент. В Японии, где рекламная шумиха была особенно, скажем так, шумной, консоли покупать отказались. Наотрез. "Вот выйдет Nintendo Revolution, - говорили японцы, - тогда у нас появится возможность сравнить и выбрать, что же все-таки брать - ее или все-таки PlayStation 3". Не любят "Майкрософт" в стране бесконечно восходящего солнца, что поделаешь.

В Америке же магазины брали приступом. Приставок категорически не хватало на всех, да, собственно, и сейчас не хватает. Самое интересное, что основная проблема заключалась не в ажиотажном спросе, а в том, что "Майкрософт" просто не успевает выпускать консоли в нормальном количестве. Что-то у них там не заладилось. Впрочем, справедливости ради надо отметить, что под Новый год в Японии пропали из продажи Nintendo DS. Их просто смели с прилавков - и "Нинтендо" весь январь извинялась перед покупателями, но поставок обеспечить так и не смогла. Эксперты склонны связывать это с бешеной популярностью Nintendogs, которая, хоть и совсем не игра, но притягивает девочек, девушек и женщин всех возрастов. В результате из Японии вывозят новенькие нераспечатанные "Иксбоксы", которые там даром никому не нужны, а в Японию везут американские DS, которые, конечно, Америке нужны, но не в таких количествах. Культурный обмен!

К сожалению, это не единственная проблема, связанная с "Иксбоксом" под номером 360. В первый же день начали сыпаться жалобы от разъяренных покупателей. Консоль, во-первых, перегревается (не всегда, не везде и не у всех, но перегревается!), и, во-вторых, падает. Нет, не сама консоль (хотя и по этому поводу были нарекания; в вертикальном положении консоль не слишком устойчива, а специальных подставочек, как для PS2, нету). Игры. Они виснут. Глючат и не работают. Портят сэйвы. Правда, такова уж судьба почти всех игр, выходящих одновременно с консолью, разве что Nintendo как-то ухитряется избегать совсем жутких глюков.

Но при этом: консоль действительно умеет ползать в интернет и качать оттуда игры. За деньги, конечно, хоть и небольшие. Уже сейчас для Xbox Live Arcade существует приличное количество игр - в основном головоломки и переработанные версии классики. В условиях острого недостатка нормальных игр (все, что вышло на Xbox 360, либо существует на других консолях, хоть и чуть менее технологически продвинутых), либо гон-



Remote Control for TV

By WALTER H. BUCHSBAUM

In many cases these units are furnished with the set, but, they can be installed by any service technician.

ки. Есть, конечно, игра Condemned, красивая и страшная, но... Самой популярной игрой для Xbox 360 сейчас является простенькая аркадка Geometry Wars. На самой высокотехнологичной консоли, ага.

В будущем (и, возможно, недалеком) мы увидим новую версию Xbox 360 - вместо DVD-привода консоль будет оснащена HD-DVD-приводом. До пятнадцати гигабайт на однослойном, и до тридцати на двухслойном, а если не получится с HD-DVD (Sony, например, будет поддерживать формат Blu-Ray, который точно такой же, но несовместимый), то Xbox 360, скорее всего, будет выпущен и с Blu-Ray-читалкой. Но так как - внимание! - игры все равно будут выпускаться только на DVD, ни на что это особенно не повлияет. Война киноформатов, по счастью, наш журнал волнует минимально.

### Консоль былого и грядущего

Помимо GameCube, в прошлом году мы лишились консоли под названием Phantom. Как и в позапрошлом. И в этом мы ее тоже не увидим. Что, вы никогда не слышали про "Фантом"? А он есть. В пресс-релизах. Дальше пресс-релизов, правда, дело не идет - и вряд ли пойдет. Все, что обещали реализовать в "Фантоме", уже работает в Xbox 360. И, похоже, будет работать в Nintendo Revolution. Кстати, забавный факт: полное проникновение интернета в консоль обещала еще SEGA с ее Seganet для Дримкаста. Что-то похожее сулила в 1999 году Sony, выпуская PS2. Seganet, кстати, на самом деле существовал, но плохо и недолго. Xbox Live существует и вроде подыхать не собирается.

Согласно данным опросов, проведенных несколькими специализированными сайтами (не то, чтобы они действительно отражали действительную картину, но тенденция видна), самой ожидаемой консолью сейчас является вовсе не PS3, а Revolution. И это притом, что у консоли даже нет окончательного имени - Nintendo в любой момент может переименовать прототип. Может, правда, и не переименовать. В чем же дело? А дело в том, что нам обещают полную совместимость консоли со всеми играми, выпущенными Nintendo за последние 20 лет, со времен NES. За деньги, конечно - но сам факт! Притом, что Xbox Live Arcade прямо сейчас предлагает что-то подозрительно похожее, в это можно и поверить. Заодно Nintendo предлагает нам новый вид управления для игр - помесь телевизионного пульта и волшебной палочки. Да, геймпады с датчиками движения существуют на рынке уже лет восемь и отвратительно себя зарекомендовали - но Nintendo постоянно ухитряется изобретать способы управления, которые потом используются во всех консолях. В конце концов, первая аналоговая рукоятка появилась именно паде-"трезубце" для Nintendo 64. "Крестовина", она же - D-pad, она же - +, она же - крестообразная рукоятка, появилась в одной из нинтендовских электронных игрушек (тех самых, с которых были содраны "Ну, погоди"), стала консольным стандартом после NES и, в общем, дожила до наших дней. "Шифты", они же - shoulder buttons, также были впервые использованы компанией Nintendo. SNES, конечно же. Ну, и кто у нас диктует моду? Можно долго спорить, насколько новый контроллер будет удобным, но лучше все-таки его один раз потрогать. Поиграть.

С PS3 ситуация гораздо сложнее. Никто не знает, чего ждать. Есть, конечно, фотографии и даже модели приставки в натуральную величину. Есть какие-то документы с цифрами пиковой производительности и прочих полигонов в секунду на кубический дюйм. Есть какой-никакой список эксклюзивов. Нет ответа на вопрос "когда". Нет ответа на вопрос "что же это будет такое". Нет цены, нет... да ничего, почитай, нет. Сони таинственно молчит. В то, что консоль запустится в середине весны, не верит, кажется, уже никто. Дизайн геймпада, приводящий поклонников в ужас, возможно, будет изменен. А, возможно, и нет. Дизайн самой консоли, опять-таки, может измениться. Ходят слухи, что Sony до сих пор не собрала ни одного действующего прототипа в заявленном дизайне. Рабочие прототипы - (devkits, от developer's/development kit) размером с нормальный настольный компьютер или портативный холодильник, не считаются - такие агрегаты всегда используются при разработке самой консоли и игр под нее.

Так что время для смелых прогнозов еще не пришло. Просто непонятно, что и с чем сравнивать - сказочное животное по имени Xbox 360, которое существует, но мало кто его видел (миллион штук на всю планету при существующем спросе миллионов эдак в девять - это, мягко говоря, смешно) против совершенно бумажного тигра PS3 и пришельца из космоса Nintendo Revolution, о котором мы тоже знаем из фотографий скрытой камерой, прикидочных рендеров и пресс-релизов? Ну, несерьезно же. Но это будет веселый год. Совершенно точно. ©



# ЛУЧШИЕ 2005

## ЛУЧШИЙ FPS

# TimeSplitters: Future Perfect

| | |
|---|---|
| Издатель | EA Games |
| Разработчик | Free Radical |
| Платформа | PlayStation 2, Xbox, GameCube |
| Сайт | www.timesplitters.ea.com |

TimeSplitters: Future Perfect. Молодой человек, задумайтесь о своем будущем!



TimeSplitters: Future Perfect



Far Cry Instincts



**Кандидаты:** *Perfect Dark Zero, Far Cry Instincts, Darkwatch.*

Часто игроки жалуются на то, что разработчики не балуют приставки шутерами с видом от первого лица. Действительно, проектов этого жанра на консолях выходит на порядок меньше, чем на PC. Однако и среди них встречаются весьма стоящие вещи.

В прошлом году за титул "лучшего FPS" разыгралась жаркая борьба, подстегнутая выходом Xbox 360. Рыжеволосая Джоанна Дарк из Perfect Dark Zero всячески пыталась перетянуть одеяло первенства на свою сторону. Ей изо всех сил мешали щелкающие вампирскими клыками персонажи Darkwatch. Спрятавшись в кустах, за потасовкой наблюдал Джек Карвер из великолепной Far Cry Instincts. Тем не менее, мы решили отдать предпочтение TimeSplitters: Future Perfect. Третья часть похождений путешественника во времени Кортеза покорила нас харизматичным главным героем (который так похож на Риддика), очаровательными персонажами, лихим экшном и внушительным арсеналом самого разнообразного оружия. Мультиплеер здесь просто сказочный: множество арен, запредельное количество настроек и бесконечный драйв перестрелок - есть чем развлечься в шумной компании любителей электронных развлечений. Но самое главное в TS:FP - это яркие и запоминающиеся уровни, а также искрометный юмор видеороликов. Сюжет не претендует на глубину или эпичность и местами даже намеренно абсурден. Именно в этой вычурной несерьезности и заключается фишка проекта. Ведь путешествие по различным временным эпохам - очень веселое и увлекательное занятие.

В общем, если вам нравится наблюдать виртуальный мир через перекрестие прицела, если вы обожаете звук перезаряжаемых бластеров и не прочь слетать на денек-другой в Прошлое или Будущее, то настоятельно рекомендуем поиграть во Future Perfect. Море удовольствия гарантировано. - *Олег ГАВРИЛИН*

## ЛУЧШИЙ BEAT'EM UP

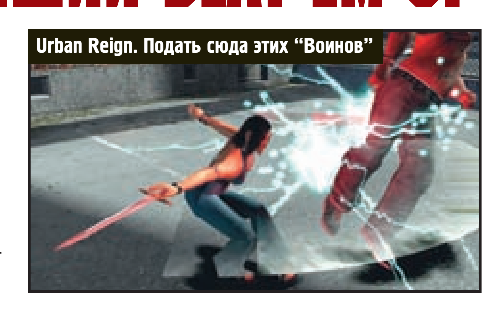
# Urban Reign

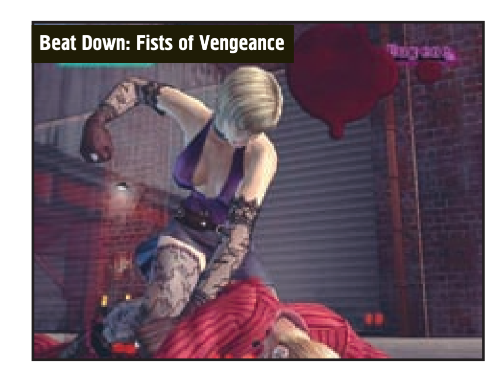
| | |
|---|---|
| Издатель | Namco |
| Разработчик | Namco |
| Платформа | PlayStation 2 |
| Сайт | urbanreign.namco.com |

**Кандидаты:** *The Warriors, Beat Down: Fists of Vengeance.*

Жанр Beat'em Up получил в 2005-ом году свежую кровь. И если Beat Down появился на свет хилым и нежизнеспособ-

Urban Reign. Подать сюда этих "Воинов"




Beat Down: Fists of Vengeance


Urban Reign. Вот так мы расправляемся с конкуренцией

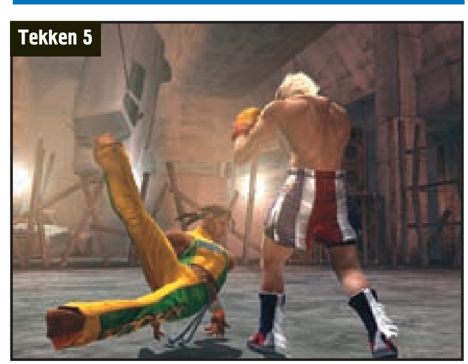
ным, то остальные два претендента отличились прекрасной физической формой. Несмотря на свои древние киношные корни, The Warriors порадовали нас бодрым и интересным геймплеем и неплохим (для жанра) сюжетом. Построенный с уважением к канонам игровой процесс сочетался с рядом новомодных фич, вроде группового блуждания по городу вместе с соратниками и заданиями, напрямую не относящимися к битью физиономий. В отличие от "Воинов", Namco'вский Urban Reign бессовестно плюет на традиции и лишает игроков практически всего, что не относится к художественному членовредительству. Да и сюжет в нем играет куда меньшую роль, чем в проекте от Rockstar. Однако боевой системе Urban Reign можно петь дифирамбы - настолько она красива и удобна. По количеству суперударов Брэд Хоук опережает, наверное, всю банду "Воинов" вместе взятую.

И, наконец, мощным ударом кулака последний гвоздь в гроб конкурента, Namco забивает графическим исполнением своего хита. У программистов, отвечавших за графику в The Warriors, остается только два выхода: либо купить веревки и ящик мыло, либо понять, что на дворе второе тысячелетие и начать делать не только интересные, но и красивые игры. - ***Владимир ПУГАНОВ***

## ЛУЧШИЙ FIGHTING

# Soulcalibur III

| | |
|---|---|
| Издатель | Namco |
| Разработчик | Namco |
| Платформа | PlayStation 2 |
| Сайт | www.soulcalibur3.namco.com |


Tekken 5


Soulcalibur III. Так что ты там говорил про Tekken 5?

**Кандидаты:** *Tekken 5, Smackdown vs Raw 2006*.

"Это другая история о душах и мечах" - возвышено вещает голос на заставке Soulcalibur III. Ну да, мы и не сомневались. Не знали только, что эта история окажется настолько интересной и увлекательной. Погрузившись в игру с головой, не замечаешь уже ничего вокруг, и только друг-будильник противным трезвоном оповещает о том, что уже наступило утро.

Новые герои (вы видели красавицу Тиру?), игровые режимы (один интереснее другого), изумительный редактор персонажей (ему позавидуют большинство ролевок), превосходная графика - список достоинств игры можно продолжать долго. Именно ради таких игр люди на последние деньги покупают консоли или переезжают жить к владельцам PS2. Красные глаза и боль в кистях прилагаются. Но все это пустяки, по сравнению с удовольствием, получаемым от лучшего файтинга 2005 года. Что? Tekken 5? Да, тоже отличный файтинг, но король должен быть только один.

Выпуская Soulcalibur III, Namco нажила себе серьезнейшего врага в лице большой части женского населения мира.


Smackdown vs Raw 2006

Проклятия в адрес японских разработчиков еще долго станут сотрясать воздух, когда матери/жены/девушки будут тщетно пытаться вырвать геймпад из одеревеневших рук своих сыновей/мужей/парней. Но мы без боя не сдадимся, ведь мечи ни в коем случае не должны попасть в руки Засаламеля. Ну, пожалуйста, ну хоть еще один бой! Только не выдергивайте шнур из розетки! Не-е-е-т! Проклятье... - *Владимир ПУГАНОВ*

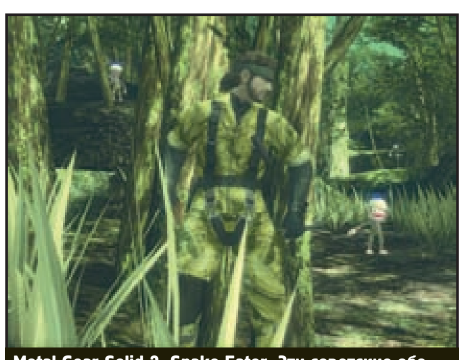

Soulcalibur III. Ты забыл про цветы на 8 марта, подлец!

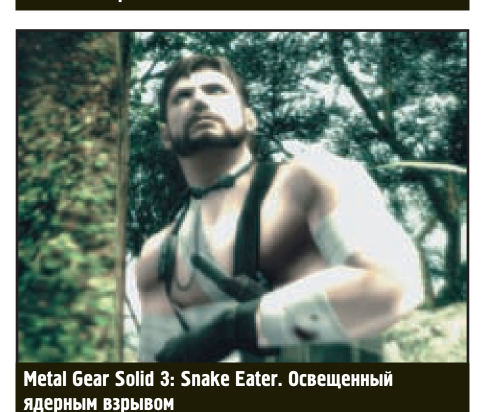
## ЛУЧШИЙ STEALTH ACTION

# Metal Gear Solid 3: Snake Eater



| | |
|---|---|
| Издатель | Konami |
| Разработчик | Konami |
| Платформа | PlayStation 2 |
| Сайт | www.konami.jp/gs/game/mgs/ |


Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Эти советские обезьяны наверняка что-то замышляют


Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Освещенный ядерным взрывом

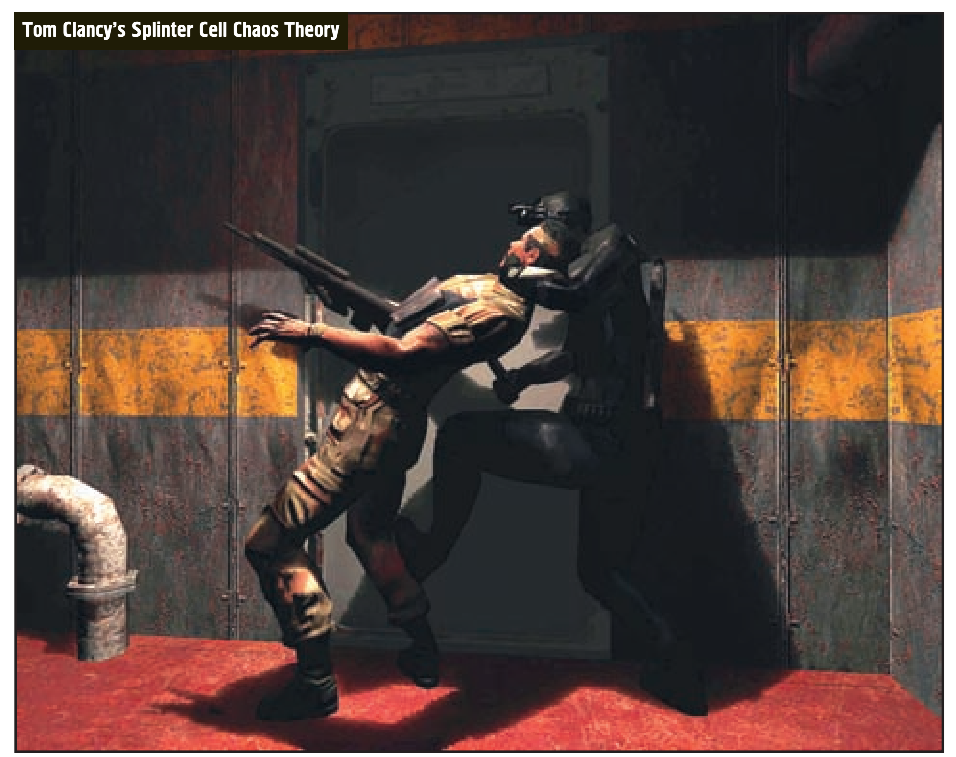


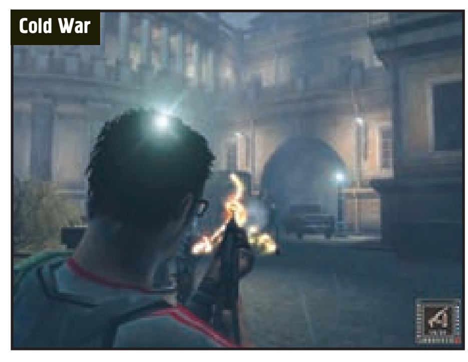
Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Зеленый змий подкрался незаметно

**Кандидаты:** *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory*, *Cold War*.

Этот год, несомненно, прошел под знаком змеи. Громкий успех Snake Eater в первой его половине и не менее впечатляющий анонс Guns of the Patriots во второй, позволили Хидео Кодзиме стать одним из самых часто упоминаемых в прессе игровых разработчиков. Воистину, этот хитрющий и не в меру умный японец знает, как и чем можно заинтриговать публику. Ведь вокруг четвертой части не было бы такого ажиотажа, не будь Snake Eater гениальной, лучшей в своем жанре игрой.

Словно предчувствуя, что с детищем Кодзимы им не совладать, почти все конкуренты трусливо попрятались по углам. Лишь неторопливый и прямолинейный Сэм Фишер отважился вступить в борьбу, но по ряду причин проиграл. Судите сами: в MGS3 пересмотрели все игровые принципы, существенно освежив тем самым игровой процесс. Быстрое передвижение по нескольким малень-


Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory


Cold War

ким картам под руководством радара уступило место забегам от одного куста к другому. Полагаться в недружелюбных сибирских джунглях можно только на бинокль, несколько сенсоров и свою внимательность. Добавили также возможность менять камуфляж, лечиться, потреблять в пищу местную флору и фауну, освежили боевую систему. Иные такое количество нововведений размазывают тонким слоем по трем-четырем играм. Это мы еще не вспоминали боссов, а ведь ради одной только снайперской дуэли с The End (многие по нескольку часов не могли подловить этого не в меру шустрого старичка) можно проходить игру снова и снова, всякий раз меняя тактику. Прибавьте к этому фирменный Кодзимовский юмор, при помощи которого игроку постоянно напоминают - при внешней серьезности происходящего это всего лишь игра. Вспомните это все, и вы поймете, почему другие претенденты не достойны называться лучшими.

Возможно, игра не слишком реалистична, к этому не располагает и сюжет. И есть ряд условностей, с которыми придется смириться. Но? приняв установленные Кодзимой правила, можно познакомиться с самой удачной на данный момент шпионской историей в игровой индустрии. - *Максим МИШИН*

## ЛУЧШИЙ ACTION

# God of War

| | |
|---|---|
| **Издатель** | SCE America |
| **Разработчик** | SCEA Santa Monica Studios |
| **Платформа** | PlayStation 2 |
| **Сайт** | www.us.playstation.com |

**Кандидаты:** *Devil May Cry 3: Dante's Awakening, Prince of Persia: The Two Thrones.*

Нешуточная борьба за титул чемпиона развернулась в ушедшем году в стане Action'ов. Но на финишную прямую с большим отрывом от остальных соперников вышли только трое лучших спортсменов. Беловолосый парень в красном плаще по имени Данте (он вновь в хорошей форме и сумел реабилитироваться после скверного выступления во второй части Devil May Cry). Но все же стильный демоноборец уже не так хорош, как во времена своего первого прихода на PS2. Видимо, стареет герой, стареет.

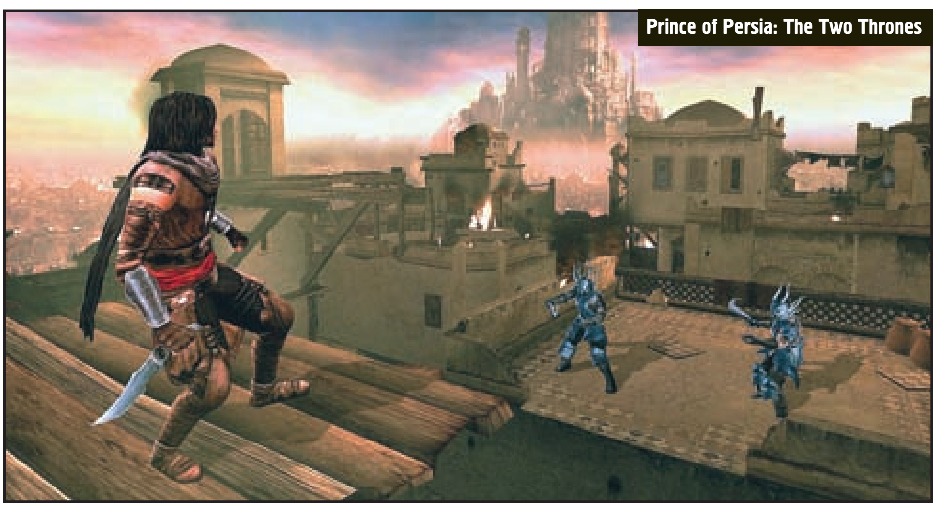
А вот его высочество, персидский принц, напротив, полон жизненных сил и уже третий раз демонстрирует свое мастерское владение всевозможным колюще-режущим инструментарием. Впрочем, принц, он, пардон, и в Персии принц. Его третье выступление на публике прошло, по традиции, на высочайшем уров-


God of War. Боюсь, ребята, времени раздать автографы у меня нет

God of War. Надо успеть получить награду

не, но думаем, в этом году он не нуждается в очередных наградах, тем более что у него и так уже есть целых два трона.

В итоге, финишную ленту своей широкой грудью порвал великолепный дебютант по имени Кратос. Лысый плохиш с двумя клинками, примотанными цепями к рукам (видимо для надежности). Похождения Кратоса в God of War оказались настолько красивыми, зрелищными и интересными, что позволило игре взлететь со скромного пьедестала на самую вершину экшн-олимпа. Вот так молодые наглецы рвут более опытных ветеранов. Браво, Кратос! Браво, примите эту заслуженную награду. Только уберите от нас эти два кровавых клинка, пожалуйста... - *Владимир ПУГАНОВ*


Prince of Persia: The Two Thrones

## ЛУЧШИЙ ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР

# Gran Turismo 4

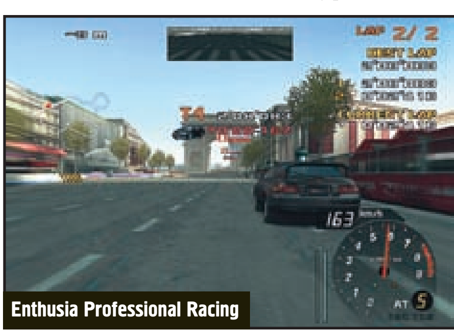
| | |
|---|---|
| Издатель | Sony Computer Entertainment |
| Разработчик | Polyphony Digital |
| Платформа | PlayStation 2 |
| Сайт | www.granturismoworld.com |

**Кандидаты:** *Forza Motorsport, Enthusia Professional Racing.*

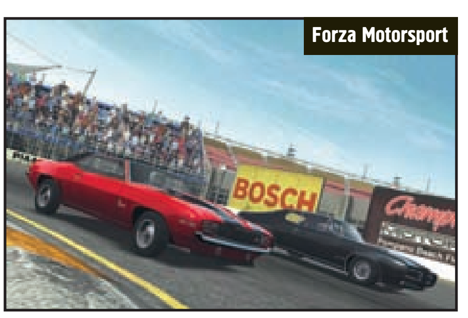
Реалистичные гоночные симуляторы в этом году были не в почете. Публика предпочитала аркадные гонки, и издатели пользовались этим, выпуская не слишком сложные, зато максимально веселые проекты. Но был, был повод для радости и у любителей покопаться со сложными настройками автомобилей с последующими тестами на сложных автодромах. И главным здесь, без сомнения, стал Gran Turismo 4.

Нельзя сказать, что звание лучшего реалистичного гоночного симулятора далось игре легко. На Xbox, к примеру, тоже появился достойный конкурент - Forza Motorsport. Не отставала и Konami, тихонько прокравшись на рынок со своей Enthusia Professional Racing. Но проблема этих игр заключалась в том, что это были лишь первые шаги, в то время как у Polyphony Digital накопился огромный опыт. К тому же, GT4 во всем опережает своих конкурентов даже по количественным показателям.

Огромный автопарк на семьсот с лишним автомобилей (естественно, все лицензированы), приличное количество интересных и разнообразных трасс, множество турниров, для прохождения которых потребуется освоить разные типы автомобилей - от малолитражного недоразумения, до оглушительно ревущего



Enthusia Professional Racing



Forza Motorsport


Gran Turismo 4. Эта колымага еще может задать жару


Gran Turismo 4. Grand Canyon - почувствуй себя букашкой

спорткара, ощутимые различия в управлении при смене настроек - все это GT4. Этот проект от фанатов автомобильного спорта для таких же, как они. Здесь можно часами побеждать на турнирах, а можно аналогичный отрезок времени потратить на созерцание своего железного коня на фоне живописного каньона или в свете ночных огней. Благо, графическое оформление достигло такого уровня, что оторвать взгляд от поблескивающего чуда очень сложно. При условии, что вы любите автомобили так, как их любят в Polyphony Digital.

По сути, даже отсутствие мультиплеера и модели повреждений не делает игру хуже. Зная, какая кропотливая работа проходит над каждой новой частью этого гоночного сериала, можно быть уверенными, что в будущем все непременно реализуют на высшем уровне. Зевать нельзя - конкуренты уже подросли. - ***Максим МИШИН***

## ЛУЧШАЯ RPG

# Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

| | |
|---|---|
| Издатель | Square Enix |
| Разработчик | Level 5 |
| Платформа | PlayStation 2 |
| Сайт | www.dragonquest8.com |


Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King. Мальчик, ты здесь один? Хочешь пакетик леденцов?

**Кандидаты:** *Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2, Jade Empire.*

Dragon Quest VIII позволяет окунуться с головой в захватывающие фэнтезийные приключения, и предлагает в качестве вводного квеста спасение короля и его дочери от проклятия, с вытекающим избавлением всего мира от Вселенского Зла.

Игра снабжена классической, инстинктивно понятной боевой системой, и, впервые в истории сериала, отличной cell shading`овой графикой. Те, кто полагают, что старушке PS2 не по силам обрабатывать огромный мир, будут приятно удивлены масштабностью Dragon Quest VIII, с беспрецедентно огромными для JRPG расстояниями между ключевыми пунктами на карте. До некоторых городов приходится добираться пешком по полчаса, а если вы твердо решили найти все спрятанные на просторах мира сокровища, собрать самую сильную команду для арены монстров, и все золотые медали - готовьтесь потратить до ста часов. Солнце не будет сопровождать вашего героя постоянно - оно будет вставать по утрам, и садиться за горизонтом к концу дня. При этом игра продемонстрирует природные красоты с тщательно подобранной цветовой палитрой. На долгом пути встретятся придуманные с юмором, по-настоящему забавные, часто откровенно карикатурные монстры, а алхимический горшок, позволяющий создавать уникальные предметы, поможет их победить и приручить. Речи персонажей более чем удачно озвучены британскими актерами. Блестяще переданы интонации и акценты, и даже использовано несколько разных диалектов.

Ни DDS2 с ее мрачным очарованием, ни Jade Empire с ее многочисленными боевыми стилями не способны тягаться с творением Level 5 по качеству. Dragon Quest VIII - однозначно лучшая консольная RPG 2005 года. Ей суждено стать сокровищем коллекции любого настоящего фаната японских ролевых игр. - ***Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ***

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King



Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2


## ЛУЧШИЙ ADVENTURE

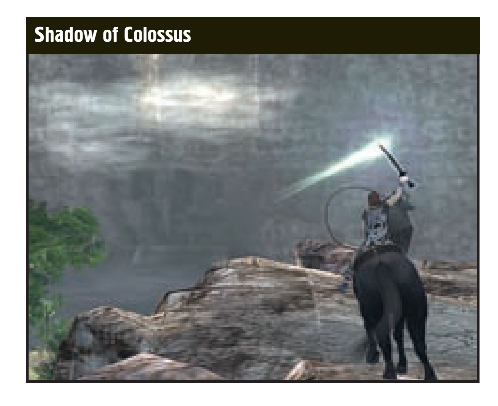
# Shadow of Colossus

| | |
|---|---|
| Издатель | Sony Computer Entertainment |
| Разработчик | SCEI |
| Платформа | PlayStation 2 |
| Сайт | www.shadowofthecolossus.com |

**Кандидаты:** *Fahrenheit, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.*

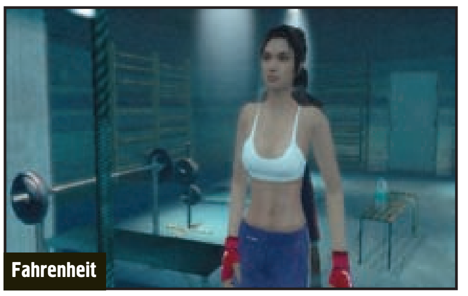
Shadow of Colossus - одна из самых красивых и эмоциональных игр ушедшего года, в полной мере достойная своей гениальной предшественницы - ICO.

Тот, кто имеет власть над душами мертвых, поручает храброму юноше разрушить шестнадцать идолов храма, и взамен обещает воскресить его возлюбленную. Разбить статуи невозможно, не победив их живые проявления - могучих чудовищ. Здесь вы редко встретите гиганта ниже пятиэтажного дома, но замечательны они не столько внушительными размерами, сколько дизайном. Нагромождение каменных блоков, испещрен-

Shadow of Colossus



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Ктулху? Никогда о таком, не слышали… И вообще идите отсюда, а то у меня от вас жабры чешутся


Shadow of Colossus. В том гробу моя невеста


Fahrenheit

ных узорчатыми трещинами, обломков железа и механики, покрытые клоками шерсти, чешуйками - поистине фантастическое и жуткое зрелище. Немало времени и сил уйдет на обнаружение ключа к победе над каждым из них. Ахиллесова пята врага каждый раз сокрыта в труднодоступных местах, и сражаться придется в самых экстремальных ситуациях.

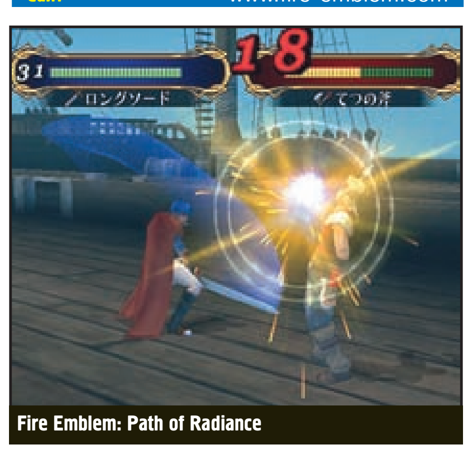
Поразительно, как Кэндзи Кайдо и Фумито Уэде удалось сыграть на наших эмоциях и сделать виртуальный мир живым, вложить душу в каждый его элемент: облака, деревья, скалы, траву.

Мы ни сколько не хотим умалять многочисленных достоинств французского детективного триллера Fahrenheit и великолепной "игроизации" больных фантазий Г.Ф. Лавкрафта, но Shadow of the Colossus удалось обскакать конкурентов на вороном жеребце и занять первое место в номинации. Именно такие проекты после прохождения заставляют снова и снова вспоминать приключение, как волшебный сон, и оставляют в памяти исключительно приятные воспоминания. - *Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ*

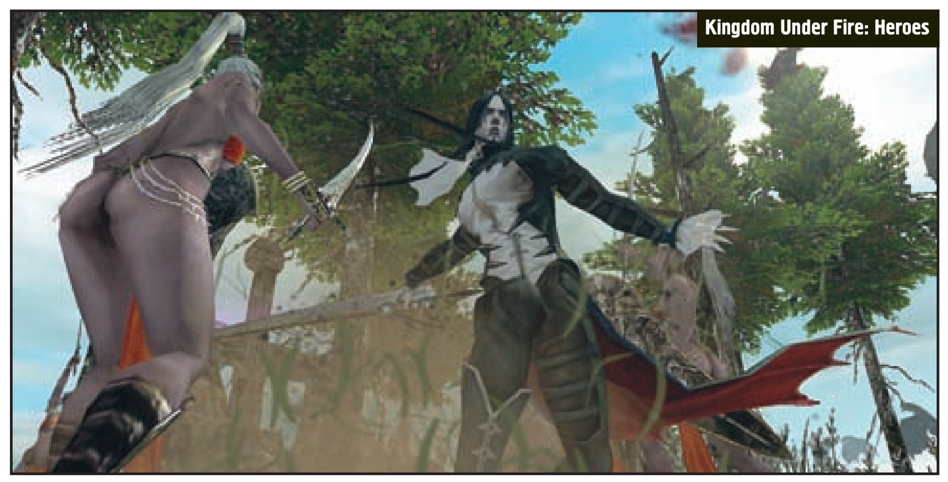
## ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

# Fire Emblem: Path of Radiance

| | |
|---|---|
| Издатель | Nintendo |
| Разработчик | Intelligent Systems |
| Платформа | GameCube |
| Сайт | www.fire-emblem.com |



Fire Emblem: Path of Radiance


Kingdom Under Fire: Heroes

**Кандидаты:** *Kingdom Under Fire: Heroes, Battalion Wars.*

В данном случае победитель у нас - стратегия тактическая и с серьезными элементами RPG. В то время как Dynasty Warriors (и множество ее клонов) всем порядком надоела, а Stella Deus принесла только разочарование, появление Fire Emblem было воспринято, как дождь после засухи. Конкурент у нее, строго говоря, был один - Battalion Wars, и если бы мы ввели специальную номинацию - "Самая милая война", то Battalion Wars занял бы в ней первое место. Можно еще вспомнить красивую и трехмерную KUF: Heroes, но, увы, Kingdom Under Fire стала заложником собственного интерфейса, да и нововведения по сравнению с первой частью были минимальны.

Fire Emblem - не просто длинная и красивая история с сложным и многослойным геймплеем. Это настоящая царица жанра, классика жанра, легенда жанра, которая все-таки вернулась на большую консоль, и мало того, пересекла Корейский пролив. - *SeaRaptor*

ЛУЧШАЯ ИГРА 2005

# Resident Evil 4

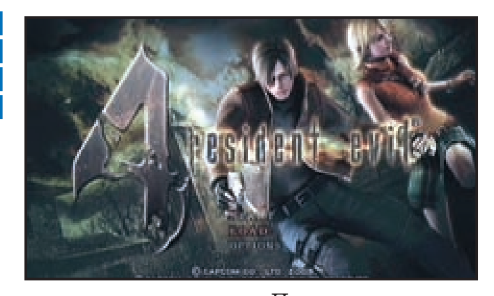
| | |
|---|---|
| Издатель | Capcom |
| Разработчик | Capcom Production Studio |
| Платформа | GameCube, PlayStation 2 |
| Сайт | www.capcom.com/re4 |

**Кандидаты:** *Soulcalibur III, Metal Gear Solid 3: Snake Eater.*

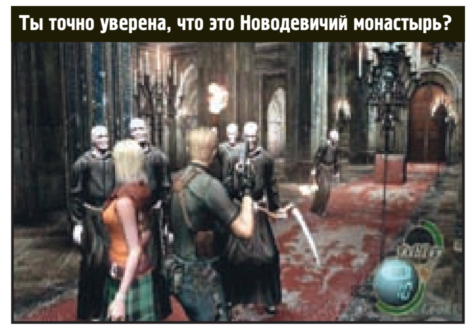
О Resident Evil 4 мы писали так много и так часто, что у нас, по идее, должны были все хвалебные слова давно закончиться. Однако стоило только вспомнить, сколько дней провели мы в загранкомандировке, разыскивая пропавшую дочь президента, и выяснилось, что про игру можем рассказывать часами. Например, как по-человечески обидно было за Луис Серру, перспективного персонажа замочили практически мимоходом, чтобы под ногами не мешался. А как мы радовались из-за того, что Эйда Вонг все-таки выжила в той заварушке в Раккун-Сити, и как злились, что теперь она работает на Вескера. Как вели планомерный отстрел зомбированных спецназовцев и выбивали призы в тире… Эх, да что мы вам рассказываем, вы и сами все знаете. Наверняка уже прошли дополнительный эпизод за Эйду.

Решительно, в этой игре на высочайшем уровне сделано абсолютно все. От внешности персонажей и сюжетных заставок, до механики боев и мини-игр. Особо закостенелые игроки обвиняют Resident Evil 4 в том, что игра нарушает каноны жанра Survival Horror, мол, в ней излишне много экшна. При этом как-то упускают, что создатели Resident Evil 4 эти самые каноны и придумали, так что имеют полное право устанавливать новые правила. По нашему мнению, изменения только пошли серии на пользу: сделала ее бодрее и интересней. С выходом Resident Evil 4 жанр Survival Horror получил такую дозу перца в кровь, что новых идей хватит еще на пару лет. А там и Resident Evil 5 подоспеет.

Но чтобы в полной мере понять, насколько хороша Resident Evil 4, надо вспомнить, с каким количеством превосходных игр ей пришлось соревноваться за звание лучшей. Мы бессердечно рубили мечами милую зеленоволосую девчонку. Повышали навыки по отлову крокодилов в средней полосе России. Гоняли по ночному городу, делали тюнинг и находили общий язык с американскими гаишниками. Заметая следы собственного преступления, завели роман с полицейской. Практически утопили в крови Древнюю Грецию! Ну и, наконец, спасли президентскую дочку и даже покатали ее на водном мотоциклике. Хороший был год, нам понравился. - ***Константин ПОДСТРЕШНЫЙ***







Ты точно уверена, что это Новодевичий монастырь?


Пришью тебе новую ножку...






АВТОР
GoodHobbit

# Итоги года.
## портативные консоли

**Итоги прошедшего года - ну, в том, что касается переносных консолей, - повергают кого в уныние, кого в недоумение, кого оставляют совершенно равнодушными. Для последней категории людей, мы, по счастью, не пишем.**

Итак: в 2005 году не вышло ни одной новой портативной консоли (Xbox 360 непортативен настолько, что становится даже как-то не по себе; у него, в конце концов, один только блок питания размерами с GameCube, только тяжелее). И Nintendo DS, и Sony PSP вышли под занавес 2004 года - соответственно, каждая консоль показала, чего именно она стоит на самом деле. И результаты эти, прямо скажем, несколько удивляют.

До сентября (не забываем, в сентябре PSP официально запустилась в Европе) все выглядело нормально. Настоящие лояльные фанаты "Нинтендо", конечно, покупали консоль (во-первых, совместимость с GBA, во-вторых - замечательное время работы от батарей, в-третьих... ну, фанаты же). Нормальный человек на DS глядел с недоумением: разноцветные коробочки дизайна "последний писк моды 1983 года" не вызывали никаких чувств, кроме законного недоумения. Несерьезно. С другой стороны - черная и блестящая PSP, с огромным экраном, с начинкой от PS2, с видеоплеером, с MP3-плеером... Ну и что с того, что батарейки консоли выдыхались моментально. Издержки производства, подумаешь. PSP была красивой и высокотехнологичной. Там даже 3D-шутеры были! Nintendo DS, с его начинкой от Nintendo 64 (1996 год, между прочим), никак супротив PSP не смотрелся. Все дружно жалели "Нинтенду", которая провалила GameCube, а теперь, видимо, и портативную консоль. Слишком хорошо все помнили судьбу компании SEGA и ее многострадального "Дримкаста".

Грозно возвышается над крошечной японской приставкой американский блок питания






Первые звоночки начались к середине сентября. Стало понятно, что PSP, может, и красивая, и мощная, и вообще клевая - но играть на этом чуде решительно не во что. Гонки, гонки, еще раз гонки, еще немножко гонок и несколько портированных с PS2 шутеров. Плюс постоянные проблемы с торможением игр, выпадением кадров и, конечно, батареи. Это все было не фатально, но как-то неприятно. Лишь бы игры хорошие попались.






Игр не было. Единственная jRPG, которую клятвенно обещали выпустить к сентябрю, в крайнем случае - в октябре, ну, не позже ноября! - появилась на прилавках к середине декабря, и оказалась совершенно никому не нужной. Второй спаситель, GTA: Liberty City Stories, мало того, что припозднился, так еще оказался совершенно немобильной игрой. Играть в него можно только дома, в пре-




Так портативная консоль от Nintendo выглядела в 1982 году





Слева - карманный Donkey Kong.
Справа - Nintendo DS. Найдите десять отличий



делах прямой досягаемости розетки, миссии проходятся по сорок минут... Ну, GTA. Без каких-либо изменений (разве что мультиплеер, наконец, прикрутили, но отказались добавлять поддержку интернет-игры).

Все эти сложности, конечно, не могли убить консоль. Играть, в конце концов, можно.

Но тут пришла Nintendo. DS тоже не могла похвастаться быстрым стартом и увлекательными играми. Да, на DS тоже вышли все приличные гонки 2005 года, но вот беда - играть в них было совсем невозможно. Ну не тянет консоль современную гонку. В Японии, меж тем, появилось несколько странных игр, в основном головоломок, в основном несложных, и головоломки эти пользовались там вполне бешеной популярностью. Одна беда - никто, кроме японцев, играть в это не мог. Языковой барьер.







А вот с сентября началось. Сначала пришли собачки. Nintendogs. Пришли так, что никому мало не показалось. Эта неигра (не-совсем-игра, что-то, напоминающее игру, но не являющееся ею, и т.д., см. обзор чуть ниже) за месяц взлетела на вершины чартов и накрепко там обосновалась. За первый (первый!) месяц продаж Nintendogs было продано больше, чем NFS: Underground Rivals (PSP) за девять. А NFS, между прочим, был самой продаваемой игрой для PSP.

Но это для тех, кто не играет в нормальные игры. А что же убежденные игроки? Они, конечно, тоже получили свое. И как получили! Super Mario 64 DS, Mario Kart DS, Castlevania DS, Sonic Rush, Animal Crossing: Wild World, Metroid Prime: Hunters, Advance Wars DS. Ну и собачки, конечно. Любую из этих игр можно смело брать с прилавка и играть. Время освоения - от нуля до десяти минут. Время, которое можно провести за игрой, стремится к бесконечности. Это просто хорошо сделанные игры, безо всяких скидок на новизну платформы (этим любят прикрываться создатели PSP-игр), игры, работающие так, как надо игроку, а не как у создателя получилось. На PSP игр подобного качества можно найти... минутку, дайте подумать... Lumines и Ridge Racer. Все.



Просто потому, что кто-то умеет делать портативные консоли (хотя дизайнера, конечно, надо расстрелять или хотя бы сменить), а кто-то умеет делать красивые высокотехнологичные видеоплееры с прозрачными кнопками.

Таким образом, поле боя в очередной раз осталось за компанией Nintendo. Значит ли это, что Sony проиграла вчистую? Не совсем. Во-первых, если кроме гонок, ничто не греет вам душу, то PSP - очевидный выбор. Во-вторых, если Sony соберется с мыслями и надает по шее разработчикам, то к середине-концу 2006 года мы сможем пронаблюдать торжественное возвращение Sony. А пока... Пока у нас есть Nintendo DS, с великолепными играми - и всей библиотекой игр для GBA. Победа по очкам. ©

# ЛУЧШИЕ 2005
## для портативных платформ

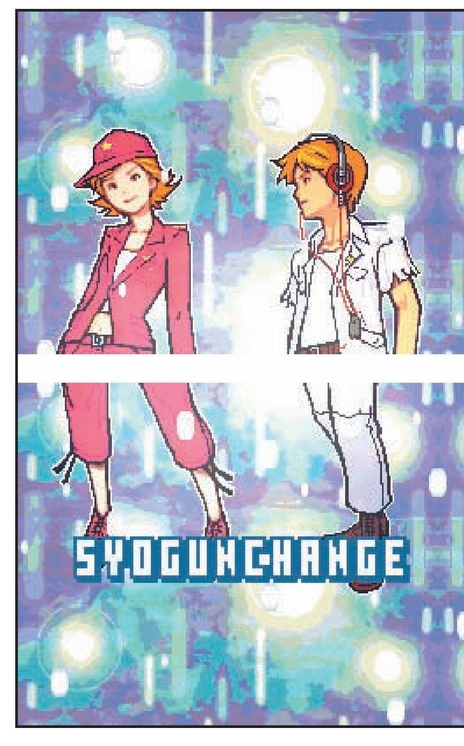
### ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ
# Advance Wars: Dual Strike

| | |
|---|---|
| Издатель | Nintendo |
| Разработчик | Intelligent Systems |
| Платформа | Nintendo DS |
| Сайт | www.advancewars.com |

**Кандидаты:** *А никого достойного больше и нету.*

Железо и возможности интерфейса Nintendo DS позволили шагнуть серии Advance Wars немного вперед. Искусственный интеллект был многократно усилен, а второй экран и стилус сделали управление войсками гораздо удобней. Кроме того, Wi-Fi соединение позволяет не только играть по сети, но и обмениваться заранее созданными в специальном редакторе картами. Пошаговые стратегии и варгеймы никогда не были особо популярны на портативных платформах. Тем не менее, Intelligent Systems создали по-настоящему играбельную серию пошаговых стратегий для карманных консолей. И нам остается только наслаждаться бесконечными сетевыми баталиями и ждать планомерного развития Advance Wars. А оно произойдет, будьте уверены.




Как обстоят дела у конкурентов? Да, собственно, никак. Весомых проектов, способных тягаться с “продвинутыми войнами” по качеству, на портативных консолях в прошлом году, просто-напросто, не вышло. - *SeaRaptor*

### ЛУЧШАЯ RPG
# Mario & Luigi: Partners in Time

| | |
|---|---|
| Издатель | Nintendo |
| Разработчик | AlphaDream |
| Платформа | Nintendo DS |
| Сайт | www.ml.nintendods.com |

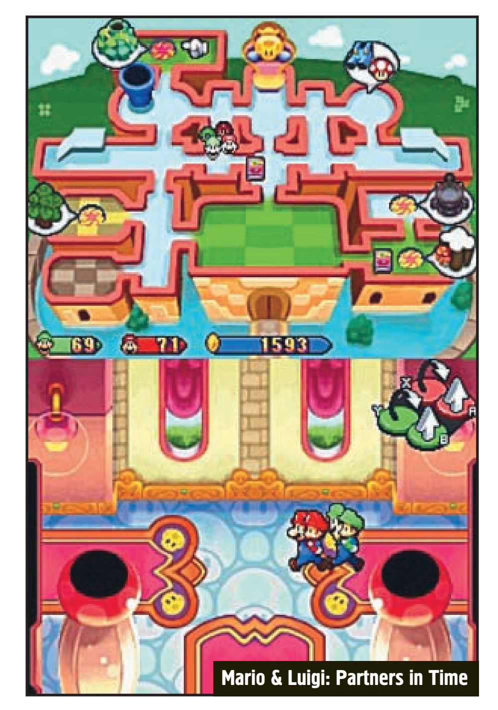
Final Fantasy IV

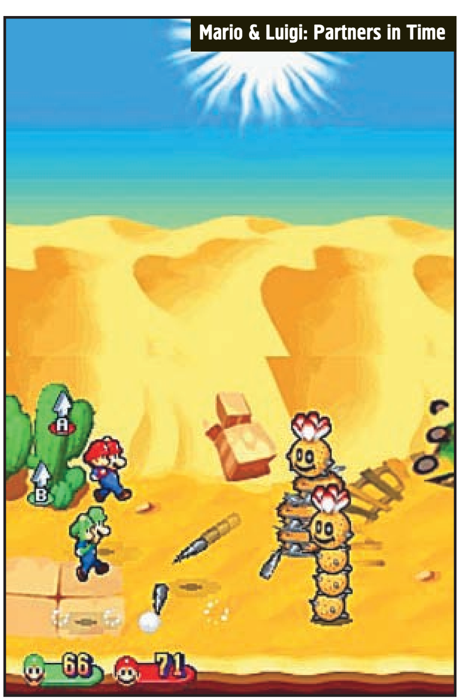
**Кандидаты:** *Animal Crossing DS, Final Fantasy IV, Lunar: Dragon Song.*

В последнее время RPG на портативных консолях являются либо сиквелами (или ответвлениями) известных серий, либо ремейками старых игр, некогда отгремевших на SNES и PSone. Только изредка попадаются новые проекты, заточенные под “хэндхэлды”.

Mario & Luigi: Partners in Time, из всех портативных RPG 2005 года оказалась самой свежей и интересной. Нестандартный для игр серии “Марио” сюжет и крайне увлекательная боевая система делают M&L очень вкусным блюдом. Но самое привлекательное в RPG-лидере - это неповторимый дизайн. Такой тщательный подход к созданию локаций и различным элементов игрового мира редко где встретишь.

Что же касается конкурентов, то им очень сложно тягаться с грозными нинтендовскими ветеранами-водопроводчиками. Animal Crossing DS осталась такой же игрой “не для всех”, как и в версии на GameCube. Lunar: Dragon Song, несмотря на популярность серии, стала полнейшим разочарованием. Вновь тривиальный сюжет и до боли знакомая бо-


Mario & Luigi: Partners in Time


Mario & Luigi: Partners in Time


Lunar: Dragon Song

евая система - слишком в ней все просто и вторично. Final Fantasy IV для GBA, напротив, нисколько вкуса не потеряла и стала подарком для фанатов серии и новичков видеоигр. Но в этом скорее заслуга оригинала, нежели переиздания. Она, хоть и очень качественная RPG, но все же ремейк. - *SeaRaptor*

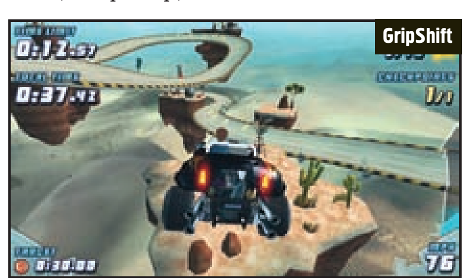
## ЛУЧШАЯ ГОНКА

# Ridge Racer

| | |
|---|---|
| Издатель | Sony |
| Разработчик | Namco |
| Платформа | PSP |
| Сайт | www.namco.co.uk |

**Кандидаты:** *GripShift, Twisted Metal.*

Отобрать лучшую гонку на портативной консоли, вышедшую в 2005 году, очень непросто. Чрезвычайно непросто. Слишком много их было, этих гонок. И слишком размыты критерии - потому что если, например, записать в гонки Mario Kart DS, придется туда же записывать и Sonic Rush (DS), и GripShift (PSP) и, возможно, даже Fired Up и Twisted Metal (обе PSP). И это при том, что под обе консоли (GBA все-таки не будем считать) вышло немалое количество гонок, которые больше похожи на гонки. Впрочем, порты игр с “больших” приставок, вышедшие на Nintendo DS, всерьез можно не рассматривать - не для того консоль делалась, и современные гонки она банально не вытягивает. В результате выбор сужается до трех названий: Wipeout Pure, Ridge Racer и Burnout Legends (все для PSP). NFS, как вы, дорогие читатели, могли заметить, вообще не рассматривался. Просто потому, что ни Underground Rivals, ни Most Wanted на полноценную игру не похожи. Примитивные, скучные до безобразия, неприспособленные к переносному образу жизни. На “больших” консолях хоть наклеек и красок побольше – все развлечение какое.


GripShift

Ridge Racer. Простите, это у вас моторный отсек горит, или вы огнемет поставили?




Ridge Racer. ...и тут в теле какая-то гибкость, знаете, образовалась, в глазах поплыло...


Ridge Racer. Прррроклятый гололед! Надо было шипованную резину брать. Ну что значит – не гоночная?

И победителем в номинации “Лучшая карманная гонка-2005” становится.... Ridge Racer. Фанфары и аплодисменты, пожалуйста. Самая простая, лаконичная и, конечно, интересная игра из всех вышеперечисленных. Wipeout хорош, но, зараза, безумно сложен в управлении. До практически полной неиграбельности. Burnout скучен и примитивен в одиночной игре, но прекрасен в мультиплеере (до четырех консолей одновременно). А вот Ridge Racer как раз является эталоном современной портативной гонки. Ничего лишнего, постепенно нарастающая сложность (насколько примитивны первые этапы, настолько же зубодробительны последние). Короткие, ужасно красивые заезды. Обалденная музыка. Девушка Рейко и Пакмэн. Лучшая. Портативная. Гонка. Требует внимательности, аккуратности, хорошего знания трасс - но при этом позволяет извлечь в свободную минутку консоль и... Прекрасная игра. Красивая, сбалансированная, умеренно сложная. - *GoodHobbit*

## ЛУЧШИЙ ПАЗЛ

# Lumines

| | |
|---|---|
| Издатель | Ubisoft |
| Разработчик | Q Entertainment |
| Платформа | PSP |
| Сайт | www.ubi.com |

**Кандидаты:** *Archer McLean's Mercury, Puyo Puyo Fever 2.*

В этой категории можно обойтись вообще без номинантов. Победитель был известен еще в конце лета, и ничего с тех пор не изменилось. Лучшим пазлом года, несомненно, является Lumines. Точка. Archer McLean's Mercury? Интересная. Необычная. Красивая. Надоедает мгновенно. Puyo Puyo Fever 2 (она же Puyo Pop Fever 2 за пределами Японии)? Ну, это даже не смешно. Игра, без малейших изменений просуществовавшая с 1991 года? При живых Lumines? Ко всяким версиям Puzzle Bobble/Bust-a-Move, а также Bomberman это относится в той же степени.

Lumines. Если вы поняли, что нарисовано на этой картинке, немедленно сообщит в редакцию. А то мы который месяц мучаемся





Lumines. А сейчас для вас будет исполнена песня «Кирпичики». На японском!

Для тех, кто пропустил хвалебную рецензию в одном из предыдущих номеров, поясняем: игра Lumines целиком и полностью оправдывает существование PSP. Да, это далекий потомок "Тетриса". Да, игра не блещет технологичностью. Это, скажем так, игра DS-качества на PSP, что само по себе интересно. Игра, в которую можно научиться играть за три минуты - и оттачивать мастерство всю оставшуюся жизнь. Чудовищно красивая игра с замечательной интерактивной музыкой. Игра, в которую опасно играть в общественном транспорте - можно увлечься и заехать в совершенно неведомые дали. Игра, которая... Словом, если у вас есть PSP - то не обзавестись "Люминесами" будет преступлением перед... ну, хотя бы перед собой. Если PSP у вас нет, то стоит серьезно подумать над возможностью приобретения. В конце концов, если вас интересуют только пазлы и гонки, с редкими проблесками 3D-шутеров, лучшей платформы, чем PSP, не найти. Но, конечно, только в этом случае. - *GoodHobbit*









## ЛУЧШАЯ НЕИГРА ГОДА

# Nintendogs

| | |
|---|---|
| Издатель | Nintendo |
| Разработчик | Nintendo |
| Платформа | Nintendo DS |
| Сайт | www.nintendogs.com |

**Кандидаты:** *Нет больше никого.*

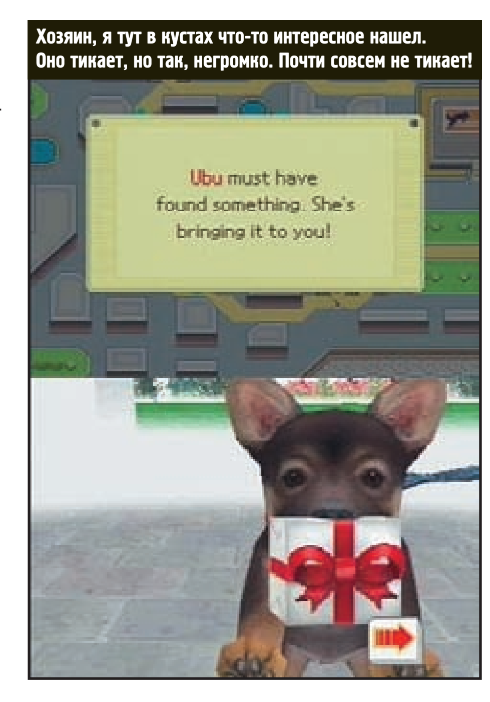
Тут надо разобраться. Во-первых, почему "неигра", во-вторых, почему все-таки "лучшая", и что вообще все это безобразие делает в журнале, посвященном, как ни крути, играм. Для PSP, вон, фильмы на UMD выходят - это же не повод записывать их в игрушки.

Дело вот в чем: компания Nintendo, проиграв гонку технологий (некоторые, впрочем, утверждают, что просто отказавшись в этой гонке участвовать, и такая точка зрения имеет право на существование), Nintendo в очередной раз вторгается в неизведанные области и аккуратно их захватывает. В этот раз "Нинтенда" решила овладеть умами девочек, от пяти лет и до бесконечности. И - овладела. С помощью страшного оружия по имени Ninendogs.

За истекшие десять лет мы видели множество заигрываний с искусственным интеллектом. Начиная от игры Creatures (впрочем, были еще более ранние эксперименты на Sega Saturn) и примитивных Тамагочи. Тамагочи, правда, интеллектом не блистали. Они умели жрать, спать и... Н-ну, да. Позже "Нинтендо" поигралась с покемонами, и весьма в этом преуспела, но тут в дело вступили возрастные ограничения. Уж больно игра несерьезная.

Nintendogs с этой проблемой успешно справляется. Игра имеет дело с настоящими (хотя и несколько цифровыми) собаками. Вернее, не с собаками, а собачками. Щеночками. Их можно гла-

Хозяин, я тут в кустах что-то интересное нашел. Оно тикает, но так, негромко. Почти совсем не тикает!



дить стилом, можно обучать командам (голосовым! Nintendo DS оснащена встроенным микрофоном), можно выгуливать, можно... Да, настоящий щенок под крышкой. До трех одновременно. Умеют общаться с другими щенками по беспроводной нинтендо-связи. Одна беда - это никак не игра. Но очень хорошее развлечение для девочек. И мальчиков. И даже взрослых тетенек (и, вероятно, дяденек, но...). Да, в общественном транспорте иметь дело с Nintendogs не рекомендуется. Команды, напоминаем, голосовые. Интерфейс, хоть и англоязычный, почти никак себя не проявляет (обыкновенного англо-русского словаря более чем достаточно). В результате - идеальное развлечение для всех. Восемнадцать пород собак. Ну, вы поняли, что подарить сестренке на день рождения. - *GoodHobbit*



## ЛУЧШАЯ ИГРА 2005 ДЛЯ ПОРТАТИВНЫХ КОНСОЛЕЙ

# Mario Kart DS

| | |
|---|---|
| Издатель | Nintendo |
| Разработчик | Nintendo |
| Платформа | Nintendo DS |
| Сайт | www.mariokart.com |

**Кандидаты:** *Nintendogs*

В минувшем году на портативных консолях вышло много хороших, и даже отличных игр. Разработчики и издатели, наконец, разогрелись после запуска "портативок" нового поколения и приготовились печь хиты как блины. По продажам и количеству действительно качественных игр сейчас бесспорно лидируют платформы Nintendo, но Sony PSP так просто не сдается, и пара тайтлов для нее все-таки угодила в список лучших 2005 года.

На вопрос - "Какой должна быть лучшая игра для портативной консоли?", ответить достаточно легко: она должна быть безумно играбельной, не надоедающей, но в тоже время простой по сути и управлению. И еще, ей неплохо быть сетевой. Да-да, именно сетевой. Онлайновое будущее портативных консолей, о котором многие спорили каких то три-четыре года назад, уже наступило. Wi-Fi зоны в крупных городах нашей Родины еще не сильно распространены, однако, беспроводная скоростная связь позволяет с комфортом наслаждаться сетевой игрой геймерам, находящимся друг от друга на расстоянии до 200 метров. К тому же, никто не запрещает выходить в Сеть с DS или PSP через домашний компьютер.

Именно поэтому Mario Kart DS победил в звании самой-самой игры 2005 года. В новой части Mario Kart сочетается традиционный скоростной и веселый геймплей с новыми сетевыми возможностями.



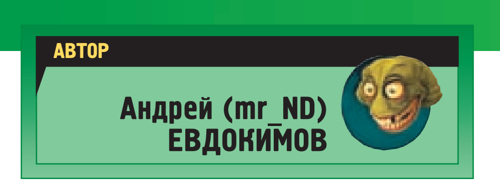

В игре есть все необходимое, чтобы не только развлечься в электричке или на перемене, но и на какое-то время забросить "большую" консоль и даже дома остаться с DS в руках. Для разнообразных гонок предоставлены 32 трассы, около 15 персонажей, а так же море спешлов и различных приемов, которые великолепно сбалансированы для мультиплеера. *Nintendowifi.com* - официальный сервер для организации сетевых игр - просто-таки ломится от желающих сразиться между собой в новый Mario Kart.

Единственным равновесным конкурентом Mario Kart DS стала Nintendogs - бесспорный хит продаж. Но нам все же




больше по душе заводной гоночный геймплей, где получаешь удовольствие обогнав противника, а не оттого, что ваш хвостатый питомец выучил команду "сидеть". - *SeaRaptor*

# Болезнь роста


АВТОР
Андрей (mr_ND) ЕВДОКИМОВ

## *Трагикомедия с печальным началом и счастливым концом, полная неземной мудрости и сакральных знаний*




**Многие читали (как на страницах нашего журнала, так и в других печатных и онлайновых изданиях) о проблемах, с которыми познакомилась корпорация "Майкрософт" при старте консоли нового поколения Xbox 360. Перегрев блока питания, поцарапанные диски, и, наконец, хит сезона - "Red Lights of Death" - все эти беды и напасти обрушились на не помнящих себя от счастья и усталости после выстаивания в длиннющих очередях американцев. Естественно, не все консоли были с дефектами. Естественно, не все дефекты - вина производителя. Но по официальным заявлениям корпорации "Майкрософт", около 5% проданных консолей из числа первых партий оказались с теми или иными неисправностями.**

Мы, с головой уйдя в прохождение Project Gotham Racing 3, Kameo, Condemned и других замечательных игр для Xbox 360, вполглаза следили за событиями, связанными с бракованными консолями. Так продолжалось до тех пор, пока наша любимая приставка не моргнула красным Ring of Light и не скончалась в муках.

### Кто же нас имеет?

Итак, диагноз: полная и окончательная неработоспособность. Три красных индикатора на Ring of Light, означающие аппаратную неисправность и загорающиеся при попытке включить консоль. Печально.

Покопавшись в интернете, мы выяснили, что с проблемой красных огней смерти[1] столкнулись немало обладателей заветной белой коробочки. На официальном форуме *www.xbox.com* раздел, посвященный техническим проблемам новой консоли, занимает не один десяток страниц. Симптомы и признаки приближающейся кончины приставки у всех одинаковые - после нескольких недель или даже месяцев нормальной работы появляются редкие зависания консоли во время игры, без заметных последствий. Затем следуют все более и более частые зависания и неожиданные перезагрузки. И, наконец, после очередного зависания вам многозначительно подмаргивают три красных индикатора Ring of Light. С этого момента удачное включение приставки - редкое и кратковременное явление. Чаще всего приставка выдает RLOD. Дальнейшие попытки запустить консоль - бессмысленны. Спасение от всего этого - звонок в службу поддержки "Майкрософт" и приезд курьера за неисправным Xbox 360.

Все круги ада были пройдены на нашей консоли, и в красных отсветах Ring of Light мы стали думать, как жить дальше. Американцам хорошо - "Майкрософт" меняет дефектные консоли на новые с астрономической скоростью, для этого даже привлечена недешевая курьерская служба DHL, работники которой забирают старую приставку и в течение нескольких дней привозят взамен новую. Это замечательно, но что делать нам? Звонить в американскую службу поддержки мы не стали по причине того, что гарантия распространяется только на консоли, находящиеся на территории США (у нас американская версия Xbox 360). Мы не в Америке живем, и никто не поедет в страну белых медведей, борща и



1. По аналогии с синим экраном смерти Windows, ага. BSOD и RLOD идут рука об руку с детищами всеми любимого Билла Гейтса.

**Don`t try this at home!**

Не пытайтесь повторить операции, описанные в данной статье, если вы не уверены, что знаете, что творите. Попытка вскрыть консоль автоматически избавит вас от гарантии производителя.

ушанок, чтобы заменить дефектную консоль новой.

Мощным усилием воли было подавлено желание грохнуть Xbox 360 об пол, и после многочасового мозгового штурма было принято решение провести вскрытие приставки в присутствии понятых, родных, близких и фотокамер. Оставалась слабенькая надежда, что внутрь девайса заползло какое-нибудь мелкое, но мерзкое животное, где и сдохло, замкнув пару жизненно важных контактов. Версия о банальном перегреве процессоров и видеочипа вследствие невыясненных причин тоже рассматривалась, но была отвергнута как неправдоподобная (и зря, как выяснилось, но об этом - ниже).



**Фото 2.** Шурупы: 6 длинных (обведены красным), 9 коротких (зеленым), 8 ничем не примечательных (синих)

### Больной, не вертитесь! Скальпель - не игрушка!

Представители компании "Майкрософт" неоднократно заявляли, что корпус Xbox 360 будет монолитным, что исключит любую возможность несанкционированного проникновения внутрь. Эти заявления оказались недалеки от истины, но не совсем верны. Разобрать приставку, не зная кучи тонкостей и секретов - невозможно. Проще взять ножовку и отпилить все, что отпилится. Ответственные за конструкцию корпуса дизайнеры достойны медали, даже двух - за внешний вид и за способ сборки. Пластиковый корпус срублен без единого шурупа. Все соединения - на потайных защелках и зажимах, открыть которые невозможно, если не знаешь, что поддеть и куда надавить.

Итак, вымоем с мылом руки, приготовим инструменты и приступим к вскрытию консоли. Для этой ювелирной операции потребуется набор отверток с шестилучевым жалом. Такие отвертки можно купить в специализированных магазинах, где торгуют инструментом для работы с электронным оборудованием. В принципе, можно попытаться обойтись стандартными отвертками с плоским узким жалом, но в этом случае придется действовать очень аккуратно, потому что шурупы, которыми скреплены детали консоли, изготовлены из мягкого, легко деформируемого металла, как раз для такого случая. Так же потребуется тонкое шило с затупленным кончиком.

### Начинацию операю!

Первым делом отключите от консоли все аксессуары - карты памяти, кабели, жесткий диск. Затем аккуратно отсоедините лицевую панель. Это несложно. Все-таки лицевая панель в Xbox 360 - сменная. Сняли. Усмотрели блестящую серебристую наклеечку с логотипом Microsoft? Замечательно. Это пломба. Скоро с ней придется распрощаться, как и с гарантией. Осознали? Срывайте наклейку! Там же, под сменной панелькой, видны защелки на корпусе. Пока их трогать не надо. Следующий шаг - отсоединение боковых пластиковых заглушек. Если ваша консоль без жесткого диска, тогда снимите заглушку, которая прикрывает отсек для HDD. Внимательно осмотрите вентиляционные отверстия на корпусе (не на серых торцевых заглушках, а именно на белом корпусе, там несколько рядов перфорации). Заметили, что в некоторых местах под отверстиями видны маленькие серые пластиковые деталюшки? Это защелки. На каждой из панелей их по 6 штук, по три с каждой стороны. Сквозь вентиляционные отверстия корпуса



**Фото 1.** Давим на заглушки






Фото 3. Внутренности Xbox 360



### Братство кольца

Ring of Light - это кольцо из четырех индикаторов на передней панели приставки, расположенных вокруг кнопки включения. Когда консоль нормально функционирует, индикаторы горят зеленым светом, показывая, сколько подключено джойстиков (и в какие разъемы). В случае неисправности, или если не вставлен, к примеру, телевизионный кабель, Ring of Light высвечивает комбинацию красных огоньков, которая описывает неисправность. Более подробно о значении той или иной комбинации красных или зеленых огоньков смотрите на *www.xbox.com*.



притупленным шилом надо притопить внутрь защелки заглушек до слабого щелчка (см. фото 1.). Особых физических усилий прилагать не нужно, защелки легко открываются, после чего обе панели надо аккуратно снять. Теперь - самая сложная и ответственная часть. Поверните консоль задней стороной. Внимательно осмотрите линию соединения половинок корпуса. Заметили ряд маленьких отверстий, расположенных по линии соединения половинок? Это отверстия для открытия потайных защелок в корпусе приставки.





Начнем открывать защелки со стороны разъема питания. Используя притупленное шило, аккуратно вдавите его в первое отверстие до щелчка. Отверткой, стараясь не повредить мягкий пластик корпуса, аккуратно расширьте щель между двумя половинками корпуса. Переходите к следующему отверстию, и так далее. Не пытайтесь применять грубую силу, так вы повредите корпус и не сможете открыть его. Действовать следует аккуратно и осторожно.

Итак, задняя часть корпуса открыта. Теперь аккуратно раскройте защелки на передней панели, и снимите верхнюю половинку пластикового корпуса (фото 2). Мы добрались до защитного металлического кожуха. Расчехляем отвертки, и начинаем вертеть. Аккуратно выкручиваем 6 длинных шурупов (обведены красным на фото), затем 9 коротких (обведены зеленым), и затем 8 оставшихся шурупов (обведены синим). Переворачиваем приставку и снимаем оставшуюся половинку пластикового корпуса вместе с металлической крышкой. Ну, вот мы и добрались до внутренностей Xbox 360!

Внутри виден обычный DVD-привод с интерфейсом SATA, белый пластиковый кожух воздуховода, и, частично, материнская плата (фото 3). Предварительно освободив пластиковый язычок зажима, аккуратно снимаем воздуховод. Вынимаем DVD-привод, стараясь


Фото 4. Отсюда нам красным и моргали

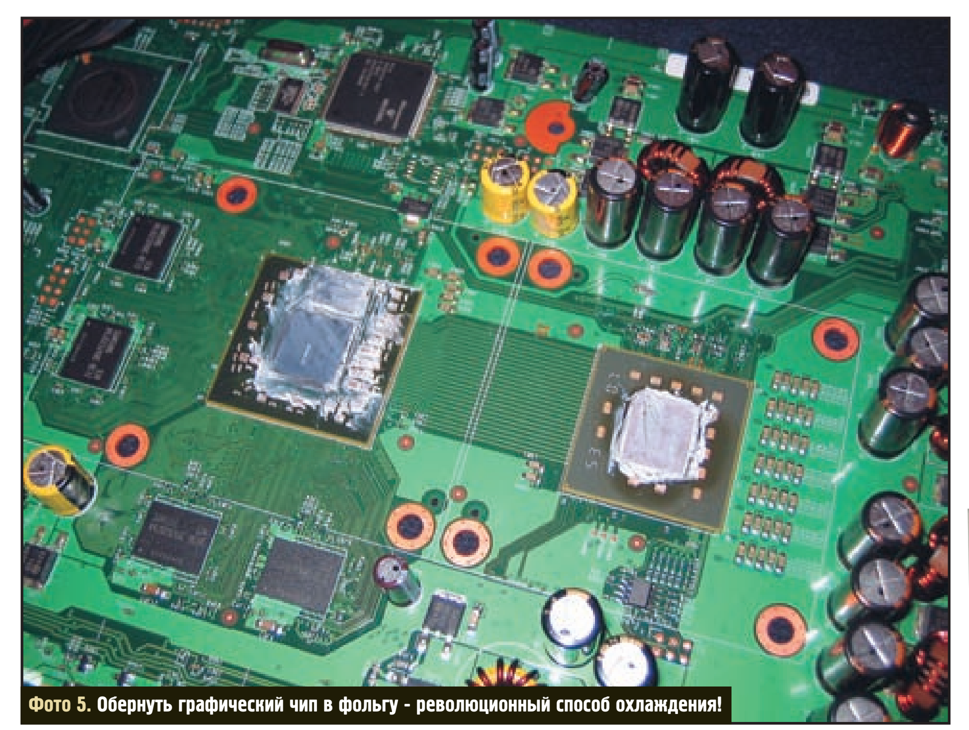
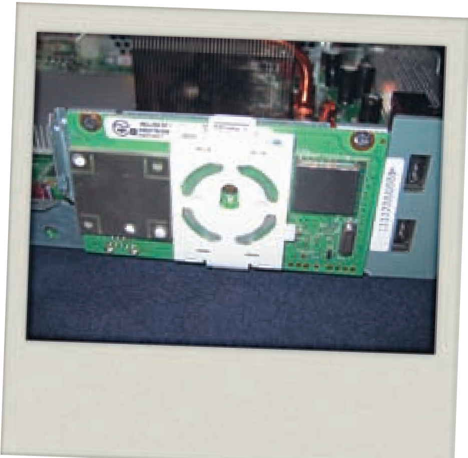
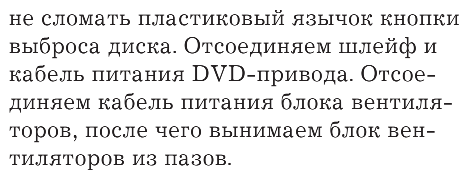


Фото 5. Обернуть графический чип в фольгу - революционный способ охлаждения!







не сломать пластиковый язычок кнопки выброса диска. Отсоединяем шлейф и кабель питания DVD-привода. Отсоединяем кабель питания блока вентиляторов, после чего вынимаем блок вентиляторов из пазов.

Смотрим на переднюю панель. Пластиковый кожушок, зарывающий Ring of Light надо снять (фото 4). Теперь откручиваем 3 шурупа, которыми платка с Ring of Light прикреплена к металлическому корпусу. Отсоединяем платку, стараясь не касаться контактов. Взявшись за радиатор, вынимаем материнскую плату консоли из металлического короба. Вуаля! Переворачиваем материнскую плату и аккуратно отсоединяем крестообразные зажимы радиаторов. Тут важно не повредить “маму”, поэтому прилагать особые физические усилия не стоит. Аккуратно снимаем радиаторы с процессора и видеочипа. Вот и все, Xbox 360 разобран. С чем вас и поздравляем!

Как можно заметить, процессор Xbox 360 - это один миниатюрный кристалл, а не три, как могли подумать некоторые. Радиатор процессора - наборный, из тонких металлических пластин. Графический чип по размерам чуть больше, чем процессор, и расположен под плоским монолитным радиатором, который сам находится под DVD-приводом. Такое решение выглядит несколько странным с точки зрения обеспечения теплоотвода, но, принимая во внимание необходимость максимально уменьшить размеры консоли, вполне оправданным. Сборка Xbox 360 производится в обратной последовательности, на ней останавливаться нет смысла. Главное - не забудьте удалить старую термопасту с чипов и радиаторов и нанести новую.



### А теперь, впервые на манеже...

После отсоединения радиаторов нас ждал удивительнейший сюрприз - под радиатором видеочипа вместе с термопастой находился прямоугольный кусочек фольги (фото 5), под которым образовался воздушный карман. Именно этот злополучный кусок фольги и послужил причиной сбоев в работе нашей консоли, потому что фольга мешала нормальному теплообмену между графическим чипом и радиатором, а воздушный карман только усугубил положение дел. Скорее всего, это был брак на производственной линии при нанесении термопасты на чипы и радиаторы: кто-то просто забыл убрать фольгу со слоя термопасты и в таком виде прикрепил радиатор. Следует заметить, что под радиатором процессора фольги не обнаружилось. Спасибо и на этом. После аккуратного удаления фольги вместе со слоем старой термопасты и нанесения новой, радиаторы были установлены на свое место, а консоль собрана. При попытке включения приставки, вместо ставшего уже привычным RLOD, мы увидели нормальную загрузку консоли без каких-либо признаков сбоев и неисправностей. Аллилуйя! Все работает, ничего не глючит, и жизнь прекрасна!

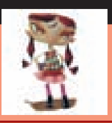
Остался вопрос: этот злополучный кусочек фольги под радиатором - единичный случай, или это именно сбой в производственном процессе, из-за которого на рынок была выпущена целая серия дефектных приставок? Ответить на него смогут только представители компании M. Только вряд ли они захотят это сделать.

### Заключение

Вот таким образом, потеряв гарантию на неисправную консоль Xbox 360, мы обрели этот довольно обширный материал, кучу фотографий внутренностей приставки, некоторый опыт в разборке и сборке консолей нового поколения, и, что самое важное, работающую без сбоев приставку. А вы, уважаемые читатели, получили в свои умелые руки руководство для начинающего моддера. Если у вас появится непреодолимое желание пропилить пару отверстий в корпусе приставки, забрать их цветным стеклом с иллюминацией для усиления эффекта, то вы, по крайней мере, не сломаете то, что еще работает в вашем бесценном ящике. С чем вас и поздравляем! ©

АВТОР

Ольга КРАПИВЕНКО



| | |
|---|---|
| Жанр | FPS |
| Издатель | 2K Games |
| Разработчик | Human Head Studios, 3D Realms |
| Платформа | Xbox 360 |
| Дата выхода | II квартал 2006 (США, Европа) |
| Сайт | www.prey.com |



# ОНИ УЖЕ ПРИЛЕТЕЛИ!

*В этих существах не было ничего земного. Это были большие круглые тела, скорее головы, около четырех футов в диаметре, с неким подобием лица. На этих лицах не было ноздрей, только два больших темных глаза и что-то вроде мясистого клюва над ними.*

**Герберт Уэллс. "Война миров"**

**В стане консольных FPS ожидается пополнение. Успех Killzone и серии Halo желает разделить проект Prey от компании Human Head Studios. Все указывает на то, что игра действительно сможет занять верхние строчки хит-парадов.**

### Бойся инопланетян, людей похищающих

Описываемая в игре история произошла в наши дни. Главный герой - парень по имени Томми - индеец, проживающий вместе со своей семьей в одной из резерваций, расположенной в штате Оклахома. Он молод, дерзок, циничен, абсолютно равнодушен к традициям, вере и истории своего народа. Его цель - бросить старую жизнь и переехать вместе с девушкой Дженни в какой-нибудь крупный город. Возможно, мечта Томми смогла бы воплотиться в жизнь, если бы в один не слишком прекрасный день на Землю не вторглись инопланетяне и не похитили его вместе с Дженни.

Если в классических историях об инопланетном вторжении, которые в промежутке между изучением "Винни Пуха" и "Эммануэль" читал каждый, обычно рассказывается животрепещущая история о грандиозном бедствии, постигшем планету и грозящем уничтожением всей человеческой расы, то в Prey дело обстоит иначе. Жителям далеких звездных систем попросту необходима бесплатная рабочая сила, поэтому они бороздят просторы галактики в поисках подходящих форм жизни, похищают их в определенном количестве и отправляют пленников на родную планету. Исходя из этого, главная цель героя - попытаться сбежать с космического корабля захватчиков, найти Дженни и придумать способ, как вернуться назад на Землю.

### Поразите нас... и мы будем вас уважать

В своей основе игровой процесс Prey достаточно типичен для игр жанра FPS: минимум головоломок, бесконечные коридоры космического корабля, несметные полчища врагов, появляющихся, как правило, из порталов, и огромное количество футуристического оружия. Однако есть и некоторые весьма существенные нововведения. Начнем с того, что при помощи специальных гравитационных дорожек игрок может свободно ходить по всем плоскостям помещения: пол, стены, потолок - отныне для вас нет ничего невозможного. Столь оригинальное решение открывает неограниченные возможности в тактики ведения боевых действий. Вы можете останавливаться в любой точке и вести огонь из наиболее удобного положения. Кроме того, с помощью специальных переключателей можно самостоятельно изменять направление силы гравитации. Один выстрел в специальный куб - и космический корабль перевора-

### А ЕЩЕ У МЕНЯ ЕСТЬ БОЕВАЯ ЦЕНТРИФУГА!



Действие Prey рамками одного лишь инопланетного судна не ограничивается: со временем герою придется осуществлять вылазки в открытый космос для решения текущих задач или для перелета из одного отсека корабля в другой. В качестве транспортного средства Томми использует небольшой шатл. Это крошечное судно оснащено мощными лазерными установками, так что приготовьтесь к тому, что вам зачастую придется вступать в схватки с противниками.



Этот зубастый инопланетный краб в руках героя - не какая-нибудь безобидная зверюга, а мощное взрывное устройство


Маленькие зловредные девочки - неизменный атрибут многих игр жанра FPS

### ЭТО ПТИЦА ГОВОРУН

У Томми есть напарник - ястреб по имени Тэйлон. По сути, это дух, которого герой может призвать в любой момент. Тэйлон способен проникать в труднодоступные для Томми места, активировать необходимые выключатели, предупреждать об опасности, а также переводить речь противников (всякие там "калды-балды") на понятный человеку язык. В общем, отличается умом и сообразительностью.

чивается вверх тормашками, и вот вы уже стоите на потолке, куда незамедлительно сваливаются еще недавно стоящие на полу тяжелые ящики и враги. Весьма оригинальная находка, не правда ли?

Другим интересным моментом стала введенная разработчиками система порталов. В Prey существуют односторонние и двусторонние телепорты, позволяющие проникать из одного помещения в другое. Первые бесследно исчезают после появления из них противников или когда герой проходит сквозь них в другую локацию; второй тип позволяет неоднократно путешествовать между помещениями. Зайдя в расположенный в стене портал, вы можете выйти, например, через портал, находящийся на потолке. Кроме того, сквозь подобные разрывы пространства можно видеть все происходящее на другом уровне (предметы окружения, расположение противников) и даже вести перестрелку.

## Легкая добыча?

На космическом корабле Томми встретит немало дружественных персонажей: людей и инопланетных существ, которые стали пленниками, как и он сам. Большинство из них находятся там не один год и научились неплохо ориентироваться. Поэтому они могут помочь герою, указав правильный путь или секретный проход, дать совет, как избежать столкновения с охранниками, или показать расположение хранилища с боеприпасами.

Однако большую часть времени все же предстоит провести не в беседах с собратьями по несчастью, а в жарких схватках с противниками. Среди них есть как представители инопланетной расы захватчиков, так и мутанты (которые, как правило, не отличаются особой сообразительностью), искусственно выведенные в ходе экспериментов в лабораториях звездолета. Как и следует ожидать, представители высокоразвитой расы инопланетян будут представлять собой опытных, умных и хитрых бойцов. Их интеллектуальные способности позволяют пользоваться особенностями архитектуры уровней, и они прекрасно знакомы с тактикой фланговых маневров и заходов в тыл.

Стоит отметить, что особую опасность будут представлять даже не инопланетяне, а фантомы. Эти бестелесные твари способны вселяться в любых, находящихся поблизости существ (в том числе в тех, кто нейтрально или дружелюбно настрое по отношению к вам). Одержимые духами персонажи моментально превращаются в остервенелых тварей и уничтожают все на своем пути.

Впрочем, наш герой тоже далеко не самая легкая добыча. Помимо прекрасной физической подготовки и впечатляющего арсенала оружия, Томми обладает сверхъестественными способностями. Например, способен отделить душу от тела - буквально "выходить из себя". С этим моментом в игровом процессе связан ряд интересных нововведений. Дух невидим для окружающих и умеет проходить сквозь любые объекты. Таким образом можно производить разведку местности, активировать ранее недоступные рычаги, отпирать двери, подсматривать комбинации для кодовых замков и прочее. Кроме того, дух отнюдь не беспомощен. Замаскировав свое тело где-нибудь среди хлама и выведя душу, вы можете сражаться с противниками с помощью лука. Врагам весьма сложно обнаружить астрального героя, что позволяет не только дезориентировать неприятеля, но и изрядно сократить их численность. Опять же, если Томми все-таки убили, игра на этом не заканчивается. Душа героя попадает в мир призраков, где можно собирать сущности умерших существ, получая энергию для возрождения. По прошествии определенного времени, вы возвращаетесь на то же самое место, где были убиты, и можете дальше продолжать игру. При этом уровень жизненной энергии Томми зависит от того, сколько душ удалось собрать.

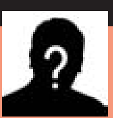
## Новое слово в жанре FPS?

Скажем прямо, Prey - достаточно необычный и интересный проект. Красивые футуристические локации, поражающие высокой детализацией и дизайном, инновационная система порталов и изменения сил гравитации, сверхъестественные способности главного героя, гремучая смесь элементов научной фантастики и индейской мифологии - все это, без сомнения, сможет привлечь внимание игроков и выгодно выделит проект среди прочих представителей жанра. ©

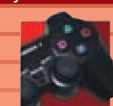

Да, законы физики здесь не властны

# Rogue Galaxy

АВТОР
Максим МИШИН



| | |
|---|---|
| Жанр | Action RPG |
| Издатель | SCEI |
| Разработчик | Level 5 |
| Платформа | PlayStation 2 |
| Дата выхода | 2006 |
| Сайт | www.playstation.jp |



# АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

*- Затем, - продолжал капитан, - я узнал, что мы едем искать сокровища. Я услыхал об этом, заметьте, от своих собственных подчиненных. А искать сокровища - дело щекотливое.*
**Роберт Луис Стивенсон. "Остров Сокровищ"**

**За последние пару лет студия Level 5 превратилась в одного из популярнейших разработчиков ролевых игр. После успеха проекта Dark Chronicle можно было предположить, что перспективная команда и далее продолжит работу над этой серией (в штатах Dark Chronicle называлась Dark Cloud 2, хотя и не являлась прямым продолжением Dark Cloud), с конвейерной периодичностью выпестовывая сиквелы. Но эти догадки оказались ошибочными, когда Square Enix доверила Level 5 разработку восьмой части Dragon Quest - одного из своих самых ценных тайтлов.**

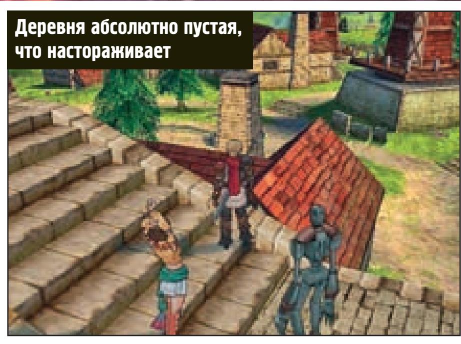


Очередная часть драконьей саги, совсем недавно появившаяся в США, оказалась превосходной игрой, по праву носящей столь громкое имя. Такой успех лишь добавил интереса к разработчикам и их грядущим работам. Одна из них, Rogue Galaxy, уже успела выйти в Японии в начале декабря, и, судя по всему, потенциал у нее не меньший, чем у предыдущих творений Level 5.

К сожалению, сюжет никогда не был коньком этих разработчиков, поэтому в Rogue Galaxy игрока ожидает старая сказка про мальчика, мечтавшего о приключениях и на свою голову их нашедшего. Семнадцатилетний протагонист по имени Джестер Роуг всю свою недолгую жизнь провел на унылой пустынной планете, в то время как душа его рвалась в космос. Непонятно откуда взявшиеся монстры, напавшие на его родное поселение, в какой-то степени подстегнули ход событий, и парнишка оказался на самом настоящем пиратском корабле. Впереди - огромная галактика, вокруг - неспокойный, но открытый космос.

Что тут скрывать - подобные повествования уже давно считаются банальностью, и никакие мелкие детали не в состоянии превратить эту фабулу во что-то захватывающее. Однако есть и другие аспекты, способные оживить интерес к игре. Например, правильная атмосфера и отлично воссозданный дух путешествий. Галактика велика, каждая планета уникальна, и волей-неволей хочется побывать везде, не опираясь на какие-либо мотивации, - так, из чистого любопытства.

Между прочим, в описании игровых просторов нет никакого преувеличения. Разработчики обещают поистине огромную вселенную, сравнивать которую с чем-то уже существующим бесполезно. Каждая планета представляет собой уникальный мир. Где-то, как на родине главного героя, пустыня, где-то - живописная растительность. В одном уголке галактики размахивают мечами, а в другом вовсю используют летающие такси для передвижения по гигантскому футуристическому мегаполису. Сомнительно, что все это разнообразие реализуют в рамках одной игры, но раз уж студия Level 5 смогла создать один из эпизодов Dragon Quest, то почему бы и не превзойти свое же достижение? Козырной картой в деле завоевания титула короля жанра может послужить практически полное отсутствие загрузок. Продюсер игры Акихиро Хино в одном из интервью сказал, что сделать подобное будет непросто, но теоретически возможностей PlayStation 2 должно вполне хватить.


Деревня абсолютно пустая, что настораживает


Интересно, далеко ли на такой колымаге можно улететь?

Помочь разработчикам в этом нелегком деле может не слишком требовательное к ресурсам консоли визуальное оформление. Грамотно используемый cell shading уже успел стать визитной карточкой Level 5, при этом, его применение выглядит одинаково уместным как на игровых просторах, так и в сюжетных заставках. Также RG может похвастаться очень качественной, плавной анимацией


Эта девушка знает, как за себя постоять

и внимательным отношением к мелким деталям внешнего вида персонажей (возможно, что подопечным даже позволят менять костюмы). Чего, увы, нельзя сказать про игровые локации. Впрочем, если заявления о масштабах вселенной оправдаются, то разработчикам можно простить излишнюю аскетичность.

Тем более что при заявленной боевой системе открытые пространства являются, скорее, достоинством, нежели недоработкой. Случайные стычки с врагами будут происходить без переноса на новый экран. Просто во время исследования очередного подземелья появится предупреждающая надпись, а потом произойдет встреча с недругами. Один персонаж находится под контролем игрока, двое других управляются искусственным интеллектом - картина очень схожа с той, что мы уже видели в Kingdom Hearts, но с одной существенной поправкой. Разработчики постарались уйти от ставшей классической схемы, где можно лишь задавать общую стратегию поведения друзей в ближайшем сражении, внедрив в Rogue Galaxy систему подсказок. Иными словами, как только у камрада появится возможность применить какой-либо специальный прием или магию, игра услужливо об этом сообщит и на некоторое время продемонстрирует кнопки, на которые следует нажать для осуществления задуманного. Такой подход представляется весьма разумным - ведь, не отрываясь от своего подконтрольного персонажа, можно с легкостью руководить остальными, принимая более логичные решения, чем AI.

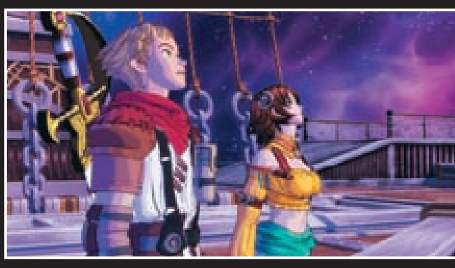
Каждому бойцу доступны два типа оружия. У главного героя, к примеру, это пистолеты и меч. Соответственно, атаковать врага можно как с близкого расстояния, так и издалека. Каждое оружие со временем прокачивается, что открывает доступ к новым приемам. Сами персонажи тоже смогут получать и прокачивать кое-какие скиллы (предварительно их экипировав) - старая, проверенная временем система. Интересно, что ущерб врагам позволят наносить не только оружием, но любыми подвернувшимися под руку предметами. Бросать в цель позволят все, от элементов декораций, до, собственно, самих врагов. Ну а для любителей и почитателей классики припасен еще один хитрый прием - прыжок на голову противника.

Кто-то посчитает дополнительные способы умерщвления недругов бесполезными излишествами. Что вполне логично: пока в руках верный кладенец, подкрепленный огнестрельными аргументами, никакая метко брошенная бочка с ним не сравнится. Так же посчитали и в Level 5 и для разнообразия решили внедрить в игру линейку усталости. После непродолжительной ожесточенной долбежки по отвечающим за атаки кнопкам, персонаж выдохнется и некоторое время сможет только убегать и бросать предметы. Получается грамотный игровой баланс без лишних усилий.

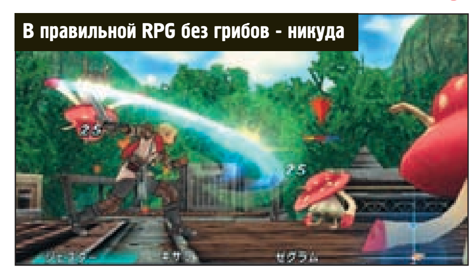
С наличием несюжетных квестов проблем быть не должно, ведь для разграбления предоставлена целая галактика. Однако стоит выделить одну немаловажную вещь - рейтинг охотника. Получая специальные задания (преимущественно боевого характера), можно убить сразу двух зайцев - прокачивать персонажа и выполнять квест по уничтожению определенного количества врагов конкретного типа. За успешное выполнение награждают дополнительными очками, повышающими рейтинг. Чем он выше, тем более ценные предметы можно получить в награду. Впрочем, получать редкие вещи можно не только таким способом. Разработчики обещают внедрить в игру систему изобретений, подобную той, что можно было наблюдать в Dark Chronicle, сделав ее еще более совершенной.

Судя по первым отзывам, разработчикам Rogue Galaxy удалось реализовать почти все обещанные идеи, что наверняка поднимет их авторитет еще выше. Но, замахнувшись на культовые ролевые сериалы, в Level 5 не учли один момент. И Final Fantasy, и Dragon Quest обладают такой армией преданных фанатов, что переманить ее даже двумя-тремя очень качественными играми получится не сразу (если вообще получится). Так что игре, несмотря на высокое качество, придется с флагманскими амбициями повременить. ©

### ДЕЛА ПАРТИЙНЫЕ



Скитаться по галактике в гордом одиночестве невозможно, поэтому разработчики постарались создать как можно более непохожих персонажей, чтобы каждый мог подобрать себе компанию по душе. Некоторые из них играют важную роль в сюжете, другие просто прибьются к отряду для разнообразия. Если учесть, что в мире Rogue Galaxy будет присутствовать приличное количество рас от мутировавших зверушек до разумных роботов, то компания должна получиться весьма пестрой.


В правильной RPG без грибов - никуда

АВТОР

Neon Knight

# Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King




| | |
|---|---|
| Жанр | Action/Adventure |
| Издатель | Disney Interactive |
| Разработчик | Tose/Buena Vista Interactive |
| Платформа | Game Boy Advance |
| Сайт | www.disneyinteractive.com |



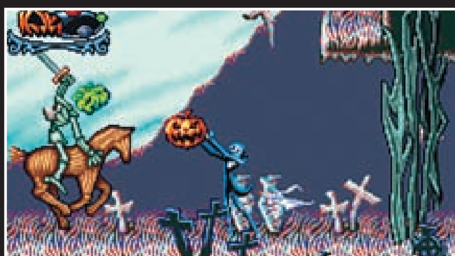
**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 5 | x 0,40 |
| Графика | 7 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 4 | x 0,10 |
| Управление | 9 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 6 | x 0,10 |

**6.2**

**Прошлое подчас шлет весьма необычные приветы. Вышел вот в 1993 году анимационный фильм Тима Бартона Nightmare Before Christmas. Казалось бы, с чего вдруг вспоминать о нем спустя двенадцать лет? Однако вспомнили ведь. Причем аккурат накануне релиза очередного мультипликационного творения того же Бартона. "Вспомнили" аж два раза, выпустив игры по его мотивам для приставок текущего поколения (PS2, Xbox) и GBA.**





Будучи приквелом первоисточника, игра приподнимает завесу тайны над событиями, произошедшими до переполоха в Halloween Town. Достаточно тривиальный способ создания сюжета, хотя от того не менее интересный.

К сожалению, геймплей особо не порадовал: мы получили очередной не хватающий с неба звезд 2D-экшн. В наличии имеется лабиринт, части которого открываются по мере прохождения, а также главный герой, обладающий различными навыками, помогающими преодолевать возникающие на пути препятствия. Предусмотрена и система апгрейда вооружения. Подобная схема не раз доказывала свою успешность. В данном случае игровому процессу элементарно не хватает разнообразия, выводящего его за рамки банального блуждания по локациям с со-

# FIFA 06




| | |
|---|---|
| Жанр | Sports |
| Издатель | EA Sports |
| Разработчик | EA Sports |
| Платформа | Game Boy Advance |
| Сайт | www.easports.com |



**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 8 | x 0,40 |
| Графика | 7 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 6 | x 0,10 |
| Управление | 8 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 2 | x 0,10 |

**7.0**

**Серия FIFA от EA Sports - один из немногих островков стабильности в бушующем океане игровой индустрии. Приобретая новую часть, покупатель получает практически тот же товар, что и годом раньше, но с новой циферкой в заголовке и коротеньким списком дополнений.**




Выходы "один на один" - хлеб для настоящих футболистов и награда истинным гурманам

GBA-версия FIFA, что вполне естественно, значительно отличается от версий для других платформ. Псевдотрехмерная графика, своеобразная механика геймплея, пугающие звуки - все эти "прелести карманного футбола" с нами уже в пятый раз. Отличия от предыдущей части… Кхм… А они вообще есть?

Футбольные коллективы вполне знакомы. Недоумение, правда, вызывают не совсем корректно воспроизведенные составы некоторых команд и даже целых лиг. Например, команды Genoa и Torino по финансовым причинам были сняты с турнира Серии А чемпионата Италии, однако в игре они обе присутствуют. А уж перечислять ошибки в комплектации составов можно очень и очень долго.

Определенное улучшение графического оформления присутствует, но в чрезвычайно малых количествах. Трава вновь приобрела естественный цвет, фигурки футболистов стали выглядеть чуть четче. А в остальном тот же еле заметный мячик, те же ворота и ужасные плоские трибуны.

Приятной мелочью можно считать то, что вратарей наконец-то наделили зачатками интеллекта - стражи ворот теперь не только выступают в роли клоунов-статистов, но и неплохо справляются со своими прямыми обязанностями.

Иными словами перед нами практически та же FIFA, что и год назад. Хорошо это или плохо? "Стабильность - признак класса", как любят говорить спортивные телекомментаторы. А класс у этой серии в целом очень высок.

путствующим отправлением на покой толп ждущих своей участи противников.

Куда более радостно обстоят дела с графическим оформлением. Поклонники мультфильма вновь встретятся с Джеком Скеллингтоном и другими жителями города Хеллоуина. Стилистика выдержана правильно, анимация не вызывает сколь либо существенных нареканий. Те, кто посмотрел The Nightmare Before Christmas, останутся довольны. Вопрос только, оценит ли особенности дизайна аудитория, не знакомая с первоисточником? Звуковое сопровождение напротив - на редкость примитивно. Жаль, ведь в мультфильме музыке было уделено так много внимания.

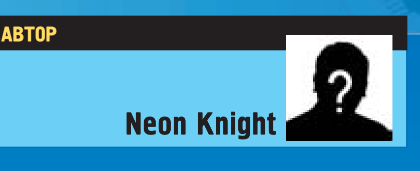
Очевидно, разработчики не стали утруждать себя кропотливой работой по созданию портативной версии похождений "Короля тыкв". В результате The Pumpkin King оказался лишь очередным крепким середняком и не более того.



Ради подобных сцен, пожалуй, на эту игру стоит хотя бы взглянуть

# Crazy Frog Racer

АВТОР



Neon Knight




| | |
|---|---|
| Жанр | Racing/Action |
| Издатель | Ubisoft |
| Разработчик | Neko Technologies |
| Платформа | Game Boy Advance |
| Сайт | www.crazyfroggame.com |

РЕЙТИНГ

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 7 | x 0,40 |
| Графика | 6 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 8 | x 0,10 |
| Управление | 7 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 6 | x 0,10 |

6.8

**Чокнутый Лягух, плод фантазии художника Эрика Уэрнквиста, с неописуемой скоростью превратился в один из самых узнаваемых поп-символов старушки Европы. Видеоклипы с участием пошловатого земноводного крутятся днем и ночью на музыкальных телеканалах. Не заставили себя ждать и геймдевелоперы. Получилась у них довольно любопытная, хотя и не без недостатков аркадная гонялка-стрелялка.**



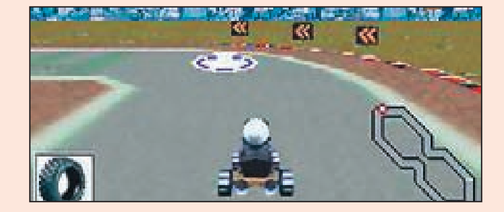


Версия для GBA, безусловно, разительно отличается от появившихся чуть раньше PS2- и PC-собратьев. Самое явное отличие - померкнувшая, поблекшая и утратившая своеобразие графика. Однако если брать за основу для сравнения проекты той же весовой категории, то можно констатировать, что визуальный ряд исполнен на достойном уровне. Все прочие отличия носят не столь уж катастрофический характер.

Так что же такое Crazy Frog Racer? Это абсолютно безбашенные гонки в духе старого доброго Mario Kart, дополненные заводной дискотечной музыкой. В качестве транспортных средств выступают карты. Различия характеристик их кроются в пилотах. В мире Crazy Frog появилось много новых персонажей. В фантазии разработчикам не откажешь - тут вам и лось с флегматичной улыбкой да ветвистыми рогами, и девушка-панк. В общем, ребята под стать сумасшедшему миру, в котором они живут. Характеристики представлены вполне стандартные: стартовая и максимальная скорости, умение вписываться в повороты и, наконец, сила. Как показывает практика, наиболее предпочтительными оказываются товарищи, сочетающие в себе хороший рывок и успешное прохождение дорожных виражей. Последнее чуть ли не самое главное, поскольку малейший сход с трассы моментально сбрасывает скорость практически до нуля. Немногочисленные прямые отрезки при всем старании не позволят компенсировать то, что было потеряно на обочинах. Но ни в коем случае не стоит думать, что вся игра сводится к борьбе с этими проклятыми поворотами. В первую очередь захватывает противостояние с оппонентами. Никакого оружия "по дефолту" не предусмотрено, все инструменты противоборства подбираются прямо на трассе. А там уж есть, чем поживиться! К вашим услугам и обычные пушки, и мины, и мешочки с маслом, и еще с добрый десяток приятнейших вещей, причем не только оружия, но и призов, временно поднимающих различные характеристики.

Состязаний предусмотрено четыре вида. Первый - обычный турнир, игра "на прохождение". Второй - гонка по чекпойнтам на время. Третий - то же, что и второй, но с присутствием соперников. Четвертый - самый интересный, битва за выживание. Чтобы победить в этом типе заездов, придется не обгонять противников, а наносить им повреждения. Выиграет тот, кто сможет продержаться до конца. Набор не столь разнообразный, но вполне приятный, плюс комплект из двенадцати трасс.

В целом игрушка получилась очень даже неплохая. Единственное, что действительно серьезно подводит - отсутствие хоть какой-либо новизны в игровом процессе. Зато весело, а это и есть то, что мы привыкли ждать от фриказоидной синей лягухи. Так что позабавиться посредством Crazy Frog Racer вполне можно, особенно в компании друзей. ©



АВТОР
Владимир ПУГАНОВ

# Путь меча



*Успех в поединке - это еще не победа. Настоящий победитель - тот, кто несет в себе победу всю жизнь.*
**Мацуура Сэйдзан**




| | |
|---|---|
| Жанр | 2D fighting |
| Издатель | SNK Playmore |
| Разработчик | SNK Playmore |
| Платформа | PlayStation 2, Xbox |
| Сайт | www.samuraispirits-official.com |

**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 8 | x 0,40 |
| Графика | 6 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 7 | x 0,10 |
| Дизайн | 9 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 8 | x 0,10 |

**7.7**

**Маркетинговая политика SNK остается загадкой для всех вот уже на протяжении многих лет. Вопросом для мудрецов станет еще и решение SNK портировать именно пятую часть самурайских разборок на Xbox и PS2. Интересно, почему чести быть представленной на американской приставке не удостоилась более продвинутая Samurai Shodown V Special? Что ж, самурайская душа - потемки, но двумерные файтинги по-прежнему пользуются спросом среди замученных ностальгией игроков и просто хардкорщиков многих стран.**



Визитной карточкой Samurai Shodown буквально с самой первой части стали яркие персонажи. Японский колорит плюс буйная фантазия разработчиков подарили миру красочных уникальных и запоминающихся героев. Знаменитейший Хоахмару для многих поклонников стал не только любимейшим бойцом сериала, но и частым гостем в разнообразных сборных файтинг-солянках от SNK. Да и очаровательная Накоруру с неизменным орлом-помощником пользуется не меньшей популярностью. Пятая часть Samurai Shodown радует не только проверенными временем ветеранами, но и рядом новичков, вступивших в борьбу за симпатии геймеров. В отличие от безликих и однотипных клонов, наводнивших последние части King of Fighters и Mortal Kombat, новые бойцы Shodown'а превосходно выглядят и не посрамят величия стариков. Вот только некоторые из представителей самурайского молодняка.

Юная Мина одержима навязчивой идеей истребить все зло в мире. Уникальность этой героини заключается в ее оружии. Виртуозное владение луком позволяет ей осыпать противников ливнем стрел, но делает весьма уязвимой в ближнем бою. Кроме лука, Мина не расстается и со своим любимцем/любимицей - странным существом по имени Чампл.

Йоситора - молодой человек, страдающий манией величия и завышенной самооценкой. Его вера в собственные силы настолько велика, что он носит с собой аж



Демон Кусарегедо самый крупный боец в игре

семь (!) мечей. Этот ходячий арсенал может наносить довольно быстрые удары, что делает его опасным соперником.

Стокилограммовый Санкуро вооружен молотом, и не без оснований уверен в собственных силах. Фишкой этого бойца является кучка дружков, которые по-разному помогают ему в битвах. Например, один из них может удерживать вас, а Санкуро в это время поест и восполнит свой лайфбар.

Новичок Юмедзи задумывалась, судя по всему, как местный аналог Шанг Цун-

## СОБАЧЬЯ ЖИЗНЬ

Всем фанатам серии Samurai Shodown хорошо знаком парень по имени Галфорд. Блондинистый молодчик неразлучен со своим питомцем - собачкой со смешной кличкой Поппи. В пятой части "Самураев" все желающие смогут поиграть за животное, как за отдельного бойца, при этом хозяин не будет путаться между лап. Для этого (в Xbox-версии) зажимаем кнопку "start" на экране выбора героев, наводим курсор на портрет Галфорда и жмем "A". Поппи наделена набором спецударов и, при умелом управлении, может продемонстрировать врагам остроту клыков и силу лап.





га. Девочка умеет превращаться в разных героев игры и использовать их удары.

Помимо "дедов" и "салаг" разработчики добавили двойников некоторых персонажей, например, Расетсумару является как бы темным "я" личности Хоахмару. К сожалению, кроме внешнего вида двойники от оригиналов отличаются мало.





Картина неизвестного японского художника "Кто кого переупрямит или, как не потерять меч"

## Ярость воинов

Боевая система Samurai Shodown всегда была интереснее и разнообразнее большинства 2D-файтингов. По традиции, все бойцы сражаются с оружием в руках, которое, при определенных обстоятельствах, можно выбить. В таких случаях противник заметно теряет шансы на победу, если не подберет свой клинок.

Любителям остервенело давить на кнопки можно посоветовать, зря не позориться, а пойти и сделать харакири. В Samurai Shodown чем чаще наносите удары, тем они слабее. Чтобы дать шкале силы атаки восполниться, придется воздержаться несколько секунд от нападения. Получая одну оплеуху за другой, герой накапливает ярость, которой можно дать выход в виде мощного суперудара. Кроме нехилого вреда лайфбару, такие приемы еще и обезоруживают обидчика.

Богатая игровая механика пополнилась новой фичей. Отныне победу можно буквально вырвать из рук торжествующего соперника. Если у вас остается совсем немного жизненной энергии, то можно активировать способность concentration one. Движения оппонента замедлятся и ситуация на арене может поменяться самым кардинальным образом.

## В эту ночь решили самураи...

Если боевая часть файтинга не вызывает нареканий и радует поклонников нововведениями, то внешний вид поединков японских воинов выглядит весьма архаично. Samurai Shodown V вышел еще в 2003 году для ископаемого NeoGeo. Железо NeoGeo, устаревшее еще лет двенадцать назад, уже не в состоянии удивить современного игрока. Поскольку портирование прошло без заметных технических изменений (кроме добавления возможностей Xbox Live), то несложно

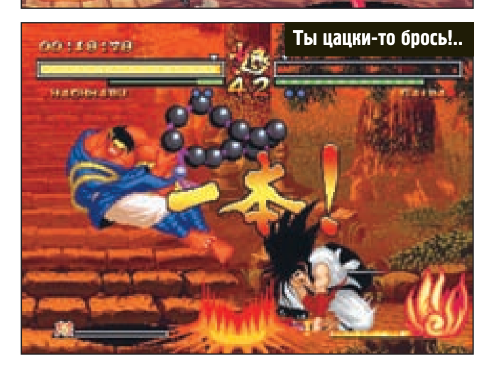


догадаться, что пятые "самураи" выглядят заметно слабее многих 2D-файтингов последних лет. Впрочем, устаревшая анимация и другие графические недостатки компенсированы великолепным дизайном как персонажей, так и бэкграундов. А фирменный геймплей серии, дух которой сохранен в полной мере, захватывает сходу и, вскоре, на графический аскетизм перестаешь обращать внимание.

Популяция 2D-файтингов, ареал обитания которых разместился на наиболее популярных сейчас консолях, получил прибавление. Страшненькое, но очень хорошее. А у нас появилась отличная возможность насладиться прекрасной игрой, не прибегая к сомнительным удовольствиям, вроде эмуляторов и накладной покупки древней консоли NeoGeo. ©

Француженка Шарлотта мастерством не уступает волосатым мужикам из Японии



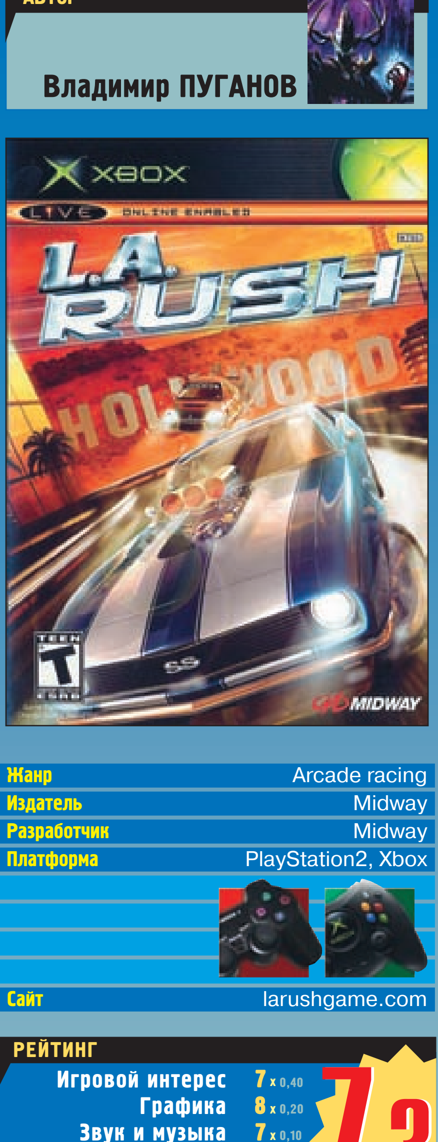


Ты цацки-то брось!..




*Привез мужик "Запорожец" в сервис и говорит мастеру:*
*- Мне нужно диски на титановые сменить.*
*- 10 баксов.*
*- А еще движок от Опеля поставить.*
*- 10 баксов.*
*- И тюнинг сделать внутри и снаружи.*
*- 10 баксов.*
*- Да ты гонишь!*
*- Да ты первый начал!*

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ




| | |
|---|---|
| Жанр | Arcade racing |
| Издатель | Midway |
| Разработчик | Midway |
| Платформа | PlayStation2, Xbox |
| Сайт | larushgame.com |

**РЕЙТИНГ**

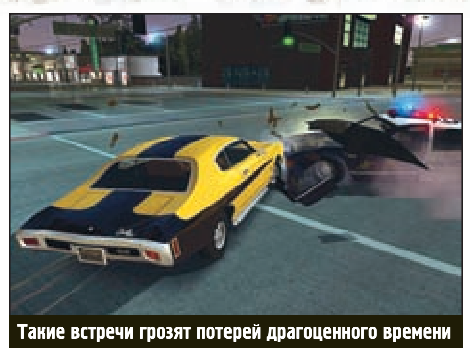
| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 7 | x 0,40 |
| Графика | 8 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 7 | x 0,10 |
| Дизайн | 8 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 6 | x 0,10 |

**7.3**

**Жизнь простого уличного гонщика - не сахар. Кроме шикарных автомобилей, красоток и денежных призов, есть еще и обратная сторона медали: полицейские, штрафы, трафик и аварии. И, конечно, конкуренты. Которые не только мешают стать лучшим из лучших, но так и норовят подложить свинью сопернику. При этом их коварство может зайти значительно дальше банального прокалывания шин и подрезания на поворотах.**

На этот раз жертвой недобросовестной конкуренции стал парень по имени Трикз. Злостного нарушителя ПДД и грозу городского трафика бессовестно обнесли. Причем украли не какую-нибудь коллекцию марок или оберток от жевательной резинки. В один прекрасный день бесследно исчез весь автопарк Трикза. Главной целью игры становится возвращение принадлежащих нам автомобилей, причем тем же способом, которым мы их лишились. То есть угоном. Сопутствующее наказание виновных никто не отменял.

Сюжетную линию развивают редкие видеовставки, но главным поставщиком свежей информации станет мобильный телефон. Благодаря ему, игрок будет в


Такие встречи грозят потерей драгоценного времени

курсе всего, что творится в мире уличных гонок на территории города Ангелов: появление новых заездов, соревнований или местонахождение похищенных машин.



Народная афроамериканская забава, bouncing называется

### Один, два, три, Go!

Вниманию игрока предлагается несколько типов гонок: привычная поездка наперегонки, нокаут (последняя машина на каждом кругу выбывает из состязаний), порча имущества противников (например, уничтожение рекламных щитов за определенное время) и т.д. Заезды могут отличаться условиями: в одном случае понадобится проехать несколько кругов, в другом нужно успеть отметиться в чекпоинтах, а в третьем исключено участие авто, которые не прошли тюнинг.

Особое внимание стоит уделить режиму Acquire, в котором игроку требуется добраться до своей виллы на угнанной тачке. А уж плохие парни и полицейские постараются ему помешать. Причем у машины есть лимит повреждений, превышение которого приводит к окончанию миссии. Если же вам все-таки удастся доехать до гаража, то приготовьтесь оплатить ремонт нового кара.

Для участия в уличных гонках необходимо внести определенную сумму. Казалось бы, все понятно - платим и едем. Но не все так просто. Некоторые заезды имеют огромный призовой фонд, соответственно, взнос претендента будет тоже довольно крупным. Проиграете - лишитесь всей внесенной суммы. Чтобы попробовать свои силы еще раз, придется многократно побеждать в уже знакомых соревнованиях, зарабатывая деньги. После второй неудачной попытки процесс начинает доставать. Прибавьте к этому еще и то, что AI не прощает ошибок на трассе: прилично оторвавшихся соперников догнать, как правило, не удается.

В целом же, обилие режимов не позволит заскучать даже самым привередливым любителям гонок.

### Тачки без нормальной прокачки

Автопарк L.A. Rush выглядит вполне прилично на фоне остальных гоночно-аркадных игр. Прокатиться можно почти на полусотне лицензированных машин самых разных классов. Классика, спортивные кары, концептуальные авто, пикапы и экзотика - разработчики старались угодить любому вкусу.

Игра может похвастаться не только обилием четырехколесных средств передвижения, но и моделью повреждений, превращающей новенькие машины в груды металлолома. Стоит сбить фонарный столб, протаранить полицейского или со-

### Мастера западного побережья

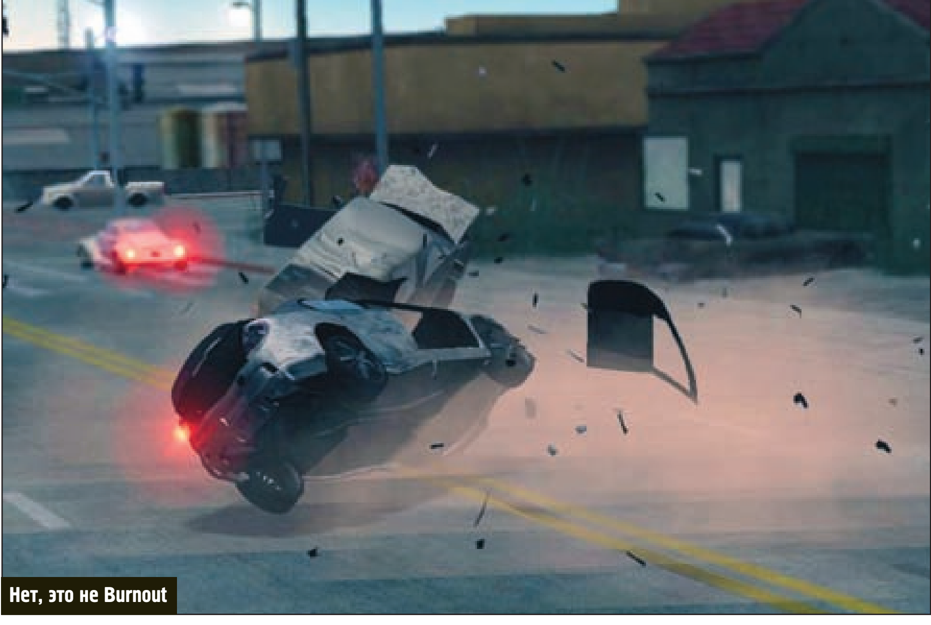
L.A. Rush создавалась при участии небезызвестного ателье West Coast Customs. Занимается эта фирма тюнингом и всяческим улучшением автомобилей - как техническим, так и визуальным. Особый восторг у геймеров должны вызвать автомобили со встроенными PlayStation 2 или Xbox.

В России West Coast Customs прославились своим шоу на MTV, в котором даже списанные в металлолом автомобили они умудряются превращать в шикарные кары.

Помимо популярного бренда, в игре присутствуют и сами мастера с западного побережья. Игрок может видеть их в некоторых роликах.

Чудо техники по имени Dragster





Нет, это не Burnout

перника - и вот уже у какого-нибудь Hammer H2 помят бампер, разбиты фары плюс прочие приметы неумелого вождения. Наиболее эффектные столкновения демонстрируются в замедленном режиме, что заставляет вспомнить серию Burnout. В таких случаях куча битого стекла, оторванные двери и смятые в гармошку капоты прилагаются. Равно как и потеря драгоценного времени.

К сожалению, такая важная штука, как тюнинг, оказалась одним из слабых элементов игры. Он совершенно не зависит от игрока. Мы просто заезжаем в гараж West Coast Customs, платим некоторую сумму и получаем уже прокачанную тачку. Никакого выбора нет и в помине. После очередного местного тюнинга начинаешь со слезами вспоминать сотни вариантов улучшения автомобиля в Midnight Club 3: DUB Edition (который по богатству запчастей и возможностям кастомизации даст фору даже хиту NFS: Most Wanted). При такой системе тюнинга (а если точнее, то при ее практическом отсутствии) становится ясно, что использование бренда West Coast Customs - не более чем рекламная уловка разработчиков.

Улицы города Ангелов не безопасны для поездок





Подобранный бонус с нитро - хороший способ увеличить шансы на победу

### Нас не догонят

Зарабатывать деньги и возвращать нажитое Трикзу, как ясно из названия игры, предстоит на улицах Лос-Анджелеса. Именно по этому огромному городу пролегают маршруты уличных гонок, в которых мы будем участвовать. А что сопутствует подобным состязаниям? Правильно, трафик и полиция. С обоими явлениями игроку поможет справиться отзывчивое и удобное управление. L.A. Rush не заигрывает с реализмом, а честно признает аркадную сущность. Машины превосходно держат дорогу. Умеренные заносы позволяют вписаться даже в очень крутой поворот. Лавирование между автомобилями на скорости 120 миль в час не представляет особой сложности.

Шансы на победу повышает еще и неизменная палочка-выручалочка всех стритрейсеров - нитро. Ускорения разбросаны по трассе, и, подобрав их, игрок смерчем пронесется по городу, оставив позади соперников в "приятной" компании с полицией.

Кстати, ДПС'ники в L.A. Rush церемониться с нарушителями не привыкли. Они усердно подрезают, таранят и всячески портят жизнь нарушителям скоростных ограничений. Не стоит и говорить, что поимка Трикза сулит ему денежный штраф.

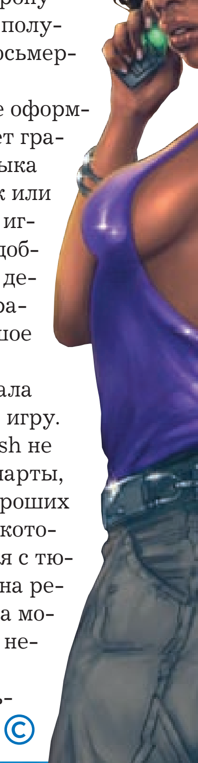
### Город - сказка

Виртуальный Лос-Анджелес воссоздан превосходно. Автору не удалось проверить его соответствие реальному прототипу, но в любом случае разработчиков нельзя не похвалить. Шумный мегаполис с его хорошо размеченными улицами, широкими шоссе, небоскребами и домами поменьше, обилием машин и пешеходов смотрится очень реалистично. К сожалению, при близком исследовании движок не в состоянии скрыть ряд недостатков, например, убогих малополигональных жителей, но в целом все выполнено здорово.

Хорошие модели машин, отлично переданное ощущение высокой скорости, превосходное управление - за техническую сторону проекта Midway получает твердую "восьмерку".

Музыкальное оформление не уступает графике. Какая музыка будет играть, рок или хип-хоп, решает игрок. Мелодии подобраны со знанием дела, только расстраивает их небольшое количество.

Midway сделала очень добротную игру. Конечно, L.A. Rush не порвет игровые чарты, но любителям хороших аркадных гонок, которым лень маяться с тюнингом и чихать на реалистичность, она может предложить неплохую возможность расслабиться. ©



# Fire Emblem: Path of Radiance

АВТОР

SeaRaptor









| | |
|---|---|
| Жанр | TRPG |
| Издатель | Nintendo |
| Разработчик | Intelligent Systems |
| Платформа | GameCube |
| Сайт | www.fire-emblem.com |





РЕЙТИНГ

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 10 | x 0,40 |
| Графика | 8 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 8 | x 0,10 |
| Сбалансированность | 10 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 9 | x 0,10 |

**9.3**

*- Неслабая драка, Сказитель, - прохрипел Ратаган. - Это становится доброй традицией: спасать жизнь друг другу. - Он умолк, переводя дух. - Вот именно, доброй традицией. Да продлится хорошее начинание - пусть так оно будет и впредь. - Он улыбнулся, и зубы его сверкнули в отблесках факелов.*

**П. Керни. "Путь к Вавилону"**

**В апреле 2003 легендарная RPG-серия Fire Emblem обрела второе рождение. Fire Emblem: Blazing Sword и Fire Emblem: The Sacred Stones для GBA вышли за пределами Японии. Обе моментально попали в список лучших игр для портативных консолей и обзавелись фанатами по обе стороны океана. И вот перед нами пополнение, на этот раз для GameCube. Разработчикам потребовалось около полугода, чтобы перевести оригинал на английский язык. Была проделана колоссальная работа, исправлены ошибки и баги японской версии. И теперь Fire Emblem: Path of Rad-iance, настоящее "золото" жанра, готова царствовать на троне TRPG.**

### Свободу Крыму!

Главный герой новой части - синеволосый парень по имени Айк, который только что стал полноценным воином. Его отец возглавляет группу наемников, оперирующую на территории королевства Crimea (*к реальному полуострову, который Хрущев... ну, вы в курсе, отношения не имеет! - прим. ред.*). Состоящая как из зеленых, так и из опытных бойцов команда живет собственной жизнью.

Все бы ничего, как вдруг начинается война. Армия восточного королевства Даин, во главе которого стоит жестокий правитель Эшнод, вторгается на территорию Крыма, сжигая все на своем пути. Наемники решают присоединиться к армии сопротивления, но неожиданно встречают принцессу Элинцию - наследницу крымского трона. От нее наемники узнают, что столица королевства уже захвачена, а отец принцессы - король - и его окружение уби-


Сейчас как укушу! От тебя один топор останется

## ЧАСТЬ ИСТОРИИ ВИДЕОИГР




Первая часть FE появилась на NES в 1990 году. Это был новаторский проект, мало походивший на тактические игры того времени. Оригинальная игровая концепция и отличная RPG-составляющая сделали FE идолом в Японии. Для видеоигр это был, безусловно, большой шаг вперед. Уже тогда обозначились серьезные различия между американской и японской школой RPG-строения, и в FE эти отличия были усугублены. Front Mission, Vandal Hearts, Disgaea и прочие последователи FE появятся значительно позже.

Серия FE насчитывает уже восемь частей (две для NES, три для SNES, две для GBA). Какое будущее ее ждет - предсказать сложно. Intelligent Systems тесно сотрудничает с Nintendo уже многие годы (по сути - это внутренняя команда) и, вполне возможно, что очередная часть появится на Nintendo DS и/или Nintendo Revolution.






Установка скиллов для мага - дело тонкое и ответственное, особенно когда не знаешь, сколько он еще проживет

ты. Командой принимается решение искать поддержки на западе - в стране Галлия, которую населяет раса оборотней Laguz - людей-кошек. Галлия уже давно страдает от происков Даин, и король этой лесной страны решает помочь наемникам. Чуть позже отец Айка погибает от меча загадочного черного рыцаря, и молодой воин становится командиром отряда. Продолжая дело отца, он объединяет вокруг себя новых героев и решает отправиться за помощью в древнюю империю Бенион. За долгое путешествие компания Айка побывает во множестве мест, познакомится с еще тремя королевствами легузов: Голдоа (где живут люди-драконы), Килвас (люди-вороны) и Фенесис (люди-фениксы), отношения между которыми очень непросты. Поначалу у Айка окажется больше друзей среди легузов, нежели среди "настоящих" людей. Но, войдя в доверие к обеим сторонам, он на примере собственной дружбы с легузами растопит лед межрасовой неприязни людей и оборотней. Под руководством игрока приключения Айка перерастут в настоящий освободительный поход, а сам он из лидера наемников вырастет в благородного Лорда - генерала освободительной армии Крыма. На протяжении многих часов перед игроком будет разворачиваться красивая история, полная интересных событий и неожиданных поворотов сюжета.

### Шестеренки

Новая часть Fire Emblem (FE) продолжает развивать классическую схему пошаговых TRPG. Клеточная разметка поля сражения является наиболее удобной для подобных игр. За один ход каждый герой может совершить не более двух действий. Вначале передвинуться на доступное количество клеток, а потом произвести атаку, использовать предмет, применить специальную способность и т.д. При столкновении противников происходит обмен ударами.

Классов персонажей в FE очень много, но все они относятся либо к воинам, либо к магам. Среди воинов имеются конные и летучие всадники, рыцари, мечники, копьеносцы, лучники и воры. Баланс классов достигается простым заимствованием классического расклада "камень-ножницы-бумага": копье бьет меч, меч - топор, а топор - копье. Маги делятся на боевых и вспомогательных. Боевые виды магии действуют более эффективно против определенных видов врагов: огонь бьет легузов, молния - драко-



Из Крыма в Галлию и дальше - на юг, через всю землю Теллиус

# Fire Emblem: Path of Radiance




Разборки внутри деревушек - частое явление.
Не забывайте заглядывать в амбары, в них полно сокровищ

нов, ветер - летающих воинов и т.д. Все оружие и тома заклинаний в FE служат не вечно. После фиксированного количества применений оружие или магический томик ломаются и исчезают навсегда.

В новой серии сохранилась и еще одна важнейшая дань традициям - герои по-прежнему смертны. Т.е. если вашего лучника убили в бою, то это значит, что его будет невозможно каким-либо образом воскресить или найти в списке персонажей после сражения. Смерть героя означает его исключение из вашей команды навсегда.

Система скиллов подверглась незначительной переработке. Она стала более гибкой, и появилась возможность обучить любого героя новым способностям с помощью специальных предметов. Сами скиллы, по сравнению с прошлыми частями, стали более оригинальными и интересными. Более того, для каждого героя появился специальный "скилловый" инвентарь, в который помещаются уникальные способности. Размер такого инвентаря у героев различается. Обидно, что персонажи не могут обмениваться скиллами: единожды установив, их можно лишь удалять.

Большинство элементов игровой механики остались неизменными, но есть и нововведения. В основном они связаны с появлением новых видов героев - легузов. Эти гибриды человека и животных подвержены постоянной изменяемости. По прошествии специального цикла они из человеческой формы переходят в животную и наоборот. Цикл отображается с помощью специальной линейки в окне статуса героя: как только линейка заполняется - происходит трансформация. В зависимости от "национальности" легузы могут принимать форму кошек, воронов, фениксов или драконов. В обличье животного легузы становятся очень мощными бойцами, в человеческом же облике они просто неспособны



## ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ




Если вы знакомы с частями серии на GBA и они вам по душе, то вопрос о приобретении FE для GemeCube отпадает сам собой. К тому же разработчики припасли несколько бонусов в PoR, которые открываются при подключении GBA к GameCube. Для этого необходимы файлы сохранения с пройденными обеими частями FE (!) для GBA, а также специальный переходник.







Часто оружие имеет "специализацию", поэтому лучше запастись на бой сразу несколькими клинками

## СЛОВО О ТАКТИЧЕСКОЙ ПРОИЗВОДНОЙ



Первые часы игры пройдут в знакомстве с персонажами и игровой концепцией, но позже возрастающая сложность миссий потребует от вас выработать определенный набор приемов для решения различных задач. В первую очередь необходимо научиться набирать сбалансированную команду. Небольшое кольцо из воинов, в центре которого разместится пара магов и лучники, действует гораздо эффективней, чем самодвижущийся фронт из передовых героев, где маги работают исключительно на добивание. Такое кольцо неплохо подкрепить вором или паладином (для рейдерских атак). Многое зависит от рельефа местности и набора врагов. Так, например, в коридорах подземелий не обойтись без закованных в броню рыцарей - движущихся щитов, а на пересеченной местности будут эффективны летающие герои.

По ходу игры в вашу команду будут попадать самые разные персонажи, с самыми разными специализациями и уровнем развития. Если вовремя не научиться подтягивать менее сильных и сдерживать в развитии более продвинутых, то заданию к пятнадцатому в команде может возникнуть серьезный дисбаланс. Смерть героя в FE - нормальное явление, и если враг заплатил за нее высокую цену, то не стоит биться головой о стену и жать [Reset]. Если же вы испытываете дефицит персонажей и не можете пройти задание с десятой попытки, то, скорее всего, ваше положение безнадежно и игру придется начинать заново. Иногда гораздо выгодней отдать пару средненьких персонажей для сохранения одного, более сильного. Жертвуйте членами команды, но жертвуйте с умом. Ведь потребуется очень много сноровки, чтобы научиться вообще никого не терять.

Искусственный интеллект противника бесподобен. Каждый ход необходимо продумывать с шахматной точностью, неприятель не прощает ошибок. И если ваш маг на следующий ход может оказаться под ударом одного из десяти всадников врага, то, будьте уверены, этот единственный всадник отыщет обреченного мага в толпе других героев и благополучно его прикончит. С одной стороны, такое положение дел может помешать RPG-игрокам получать удовольствие от равномерного прохождения, ведь некоторые сражения придется переигрывать по несколько раз. Но для настоящих тактиков FE - это сущий рай, где можно проявить все свое мастерство.





ни на кого напасть. Зато легузов в последнем случае можно использовать для блокирования проходов, так как многие из них являются довольно толстокожими, что очень хорошо их защищает. Но именно животная форма делает их ценным дополнением к вашей армии.

Появились и новые спецприемы, доступные всем героям: Shove - толкнуть любого персонажа на одну клетку вперед и Rescue - спасение выбранного героя (при этом "спаситель" взвалит раненого на свои плечи и будет таскать его на себе хоть до конца задания).

В FE нет денег в спрятанных сундучках или на телах убитых врагов. Все средства для развития команды игрок получает после завершения миссий. Убивать всех врагов на карте не обязательно, главное - выполнить поставленную задачу. Чем меньше потери (как с вашей стороны, так и со стороны врагов), тем богаче будет награда.

В FE свободная прокачка персонажей отсутствует. Вы ограничены линейкой сюжета, по которой будете двигаться от битвы к битве. Так что положить босса с одного удара только потому, что вы провели последнюю пару дней в изнуряющей прокачке, не получится. Но за успешное выполнение задания вы можете быть вознаграждены Bonus Exp - очками опыта, которые разрешается распределить между любыми персонажами, даже если кто-то из них не принимал участия в бою. Между битвами и сюжетными вставками открывается доступ к менеджменту команды. Помимо стандартной купли-продажи, появилась возможность создать оружие в кузнице. Стоит это недешево, но с лихвой окупается в бою.

Удобство интерфейса для TRPG играет важнейшую роль. Многочисленные экраны статистики FE хорошо организованы. В любом меню вы можете воспользоваться функцией "помощь" (кнопка [Y]), и перед вами предстанет детальное описание каждого пунктика или какого-либо параметра. Для начинающих игроков имеется подробнейший обучающий гайд с описанием всех видов приемов и функций, который можно




Синие и красные квадратики, а также десятки меню статистики - основа интерфейса во время сражений

вызвать в любой момент игры. Все очень удобно и просто, к бесконечным опциям FE привыкаешь буквально за пять минут.

В отличие от большинства японских TRPG, FE традиционно имеет очень глубокую тактическую составляющую. Сражение в ней похоже на партию в шахматы или го, а не на шинкование в мелкую капусту разношерстных монстров с целью получения очередного уровня. Огромное количество деталей игрового дизайна, сбалансированность и продвинутый искусственный интеллект делают ее очень сложной и интересной игрой, явно рассчитанной на более-менее продвинутых игроков. Конечно, PoR не предлагает нам что-то кардинально новое в области геймплея, но она демонстрирует, насколько можно улучшить и развить старое. И это очень здорово, поскольку PoR - первая часть FE, вышедшая на большой консоли за пределами Японии, и всего лишь третья часть на английском языке.





В прошлых частях серии мы и мечтать не могли о такой красоте

### Герои говорят

Сюжет будет раскрываться как во время сражений, так и между ними. Диалоги персонажей - краеугольный камень PoR. С одной стороны, перевод восхищает качеством, а персонажи - дизайном, но, с другой, этих диалогов и персонажей ну очень много. Для тех, кто не любит много читать в играх, новая часть местами может показаться мучением, но их терпение будет вознаграждено многочисленными CG-роликами. К тому же, подробные биографии и особенности взаимоотношений героев неизбежно заставляют игрока относиться к персонажам как к личностям.



Команда Айка станет кузницей многих судеб. Друзья детства, близкие и дальние родственники, преданные пацифисты, офицеры королевских сил, спасенные узники, наемники, дезертиры и просто странники - все они станут одной большой семьей (более 30 персонажей). Каждый по-своему уникален, у каждого своя история, свои боевые навыки и планы на жизнь. И каждый смертен. Воры молчаливы, легузы очень вспыльчивы и любят поспорить, герои помладше не прочь пошутить и повольнить, а рыцарей королевской элиты отличает определенная надменность. В FE враг в одночасье может превратиться в товарища, а брат по оружию - в предателя. Так что не спешите кидаться на первого встречного противника с кулаками, вполне возможно, с ним удастся договориться и переманить в отряд. За 30-40 часов чистого игрового времени вы настолько свыкнетесь со многими из героев, что будете начинать задание заново каждый раз, когда один из них погибнет. Со стороны разработчиков - это жестокий, но очень своеобразный ход в постановке игрового процесса. Ну, как можно потерять преданного друга на двадцатом часу игры, когда он столько раз спасал отряд от гибели, а сил и денег, потраченных на его развитие и экипировку, с лихвой хватило бы на целую армию. В FE герой настолько же ценен и незаменим, насколько беззащитен и смертен.

### Герои молчат

С технической стороны новый FE практически безупречен. Трехмерная графика не добавила ничего нового в традиционный геймплей, но, безусловно, его украсила. Поля сражений неплохо детализированы, герои отлично анимированы и шикарно смотрятся в режиме "столкновения", когда камера меняет ракурс и показывает только сражающихся. При этом загрузки между основным режимом и демонстрацией схватки не занимают больше одной секунды! Творцы из Intelligent Systems не ставили целью создать что-то сверхъестественное в визуальном плане, для них достаточно самого факта перехода в 3D. Поэтому игра не использует и половины мощности GameCube, однако это не мешает ей смотреться гораздо лучше большинства TRPG на консолях.

С музыкой тоже все неплохо. Марши, сентиментальные мелодии - все как в лучших домах. Есть даже пара песен, правда, на языке легузов. А вот звук оценки "отлично" не заслуживает. Он неплохой, но стал бы гораздо живей, если бы, помимо звона клинков и свиста секир, мы слышали и голоса героев.

Игры, подобные FE, - достаточно мощный повод заинтересоваться консолями, для которых они сделаны. В данном случае речь идет о GameCube. Владельцев же этой консоли можно поздравить с настоящим праздником для ценителей RPG. FE - это в первую очередь высокий уровень качества. В PoR можно играть месяцами, пройти ее не один раз, а затем все повторить на другом уровне сложности. На современных консолях лучше TRPG не сыскать.

# Lost in Blue




**АВТОР**
SeaRaptor

| | |
|---|---|
| Жанр | Simulation/Adventure |
| Издатель | Konami |
| Разработчик | KCE Hawaii |
| Платформа | Nintendo DS |
| Сайт | www.konami.com |

**РЕЙТИНГ**

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | 8 x 0,40 |
| Графика | 9 x 0,20 |
| Звук и музыка | 8 x 0,10 |
| Реализм | 7 x 0,20 |
| Ценность для жанра | 9 x 0,10 |

**8.1**

# НЕЗАБЫВАЕМЫЙ ОТДЫХ

*Мое радостное настроение разом упало: я понял, что хотя я и спасся, но не избавлен от дальнейших ужасов и бед.*
**Даниель Дефо. "Робинзон Крузо"**

**Lost in Blue является продолжением маленькой серии Survival Kids, вышедшей на Game Boy Color. Две части этой игры были популярны преимущественно в Японии и позволяли вкусить все прелести выживания потерянных детей, волею судьбы заброшенных на необитаемый остров. Пережив очередное кораблекрушение, приготовьтесь окунуться в новые приключения "затерянных посреди океана".**

Оказавшись на необитаемом острове, вы не можете ничего делать, кроме как собирать кое какие припасы и создавать простые инструменты. Позже вы встретите девочку, которая оказалась в таком же положении. Она умеет готовить и кое-что мастерить, но слишком слаба для того, чтобы охотиться или помогать в тяжелом "мужском" труде. К тому же девчонка плохо видит и не способна гулять по острову одна, вам придется держать ее за руку. У героев есть три основных параметра: жажда, голод и усталость. Для утоления жажды потребуется пить, для утоления голода - есть, ну а для пополнения сил, соответственно, отдыхать. Пригодную для питья жидкость можно получить из кокосовых орехов или прямо из речки. С пищей сложней: большинство видов съестного не пригодны к употреблению в сыром виде, поэтому обильно запасайтесь моллюсками, водорослями и грибами, чтобы потом ваша подружка приготовила из них какой-нибудь супчик. Для отдыха необходимо найти подходящее место, развести огонь и переночевать.

Жизнь героев на острове разделена на дни, а дни - на часы. Как в игре Pikmin, ваша деятельность будет зависеть от времени суток. Каждый день - это вызов. Нужно постоянно заботиться о воде и еде, о поиске дров для костра и о девушке, которая ждет у очага. Поначалу игра кажется очень сложной, и только детальное планирование вкупе с терпением дадут хороший результат и позволят продолжать жизнь на острове. Пройдет немного игрового времени, и вы научитесь сооружать различные орудия охоты и труда, приручать диких животных, строить сложные конструкции из дерева (например, хижину) и многое другое. Вопрос голода и холода вскоре перестанет стоять так остро и захочется исследовать местность вокруг жилища. Сам остров, как игровое пространство, достаточно большой и хранит немало тайн. Так что томительным ожиданием помощи дело не ограничится.

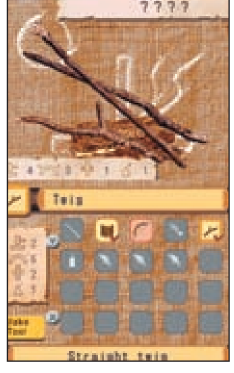
Интерактивные возможности DS в игре использованы по максимуму. Придется ли вам что-то откапывать в земле, натягивать тетиву лука, рыбачить или мастерить - везде на помощь придет стилус и нижний дисплей. Особенно эффектно выглядит применение микрофона. Простой пример - добыча огня. Находим немного сухого хвороста и кору пальмы. Затем соединяем все это дело в инвентаре и далее в специальном режиме, где показаны палочки и руки героя, начинаем осторожно попеременно нажимать правый и левый шифты. Палочка закрутится, нагреется, и совсем скоро покажется дымок. Быстренько подкладываем сухой коры и раздуваем огонь. Да-да, именно раздуваем, тихонечко дуя в микрофон. Кора тут же займется, и вы получите огонь. Просто, мило, но сколько интерактива!

Lost in Blue - наиболее интересное и оригинальное творение по мотивам приключений Робинзона Крузо, из когда-либо созданных видеоигровой индустрией. Но все же игровому процессу не хватает свободы. Большинство действий игрока предопределены, а квесты и местонахождение предметов не меняются от игры к игре. Lost in Blue пригодна для долгого и сложного, но единичного прохождения. ©



Доение козы в LiB - занятие не менее увлекательное, чем охота или рыбалка





АВТОР
Владимир ПУГАНОВ



# Рок живее всех живых

Где воспитательный фактор?
Где вера в светлую даль?
Эй, гитарист, пошли их всех на...
И нажми на свою педаль!
**Алиса. "Все это рок-н-ролл"**




| | |
|---|---|
| Жанр | Guitar simulator |
| Издатель | RedOctane |
| Разработчик | Harmonix Music |
| Платформа | PlayStation 2 |
| Сайт | www.guitarherogame.com |

**Рейтинг для игры с геймпадом**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 8 | x 0,40 |
| Графика | 7 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 10 | x 0,10 |
| Дизайн | 7 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 9 | x 0,10 |

**7.9**

**Рейтинг для игры с гитарой**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 10 | x 0,40 |
| Графика | 7 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 10 | x 0,10 |
| Дизайн | 7 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 9 | x 0,10 |

**8.7**

**Музыкальные игры прочно обосновались на приставках, являясь отличным способом веселого времяпрепровождения с друзьями. Возможность посоревноваться в искусстве танца или пения привлекают не только игроков, уставших от стрельбы и спасения всевозможных миров, но и просто людей, далеких от видеоигр. Даже любителей гитарной музыки разработчики не оставили без внимания. К их услугам в свое время была представлена серия Guitar Freaks от Konami. И вот недавно виртуальным хендриксам подвернулся очередной случай проявить талант и заодно доконать соседей громким звуком.**

Игровая механика Guitar Hero, как и все истинно гениальное, очень проста. Перед нами предстает музыкальная сцена, на которой разместились ударник, певец и пара гитаристов. Перед сценой предвкушают драйв и крутую музыку зрители, пришедшие оттянуться как следует. Нам же отведена роль одного из гитаристов.

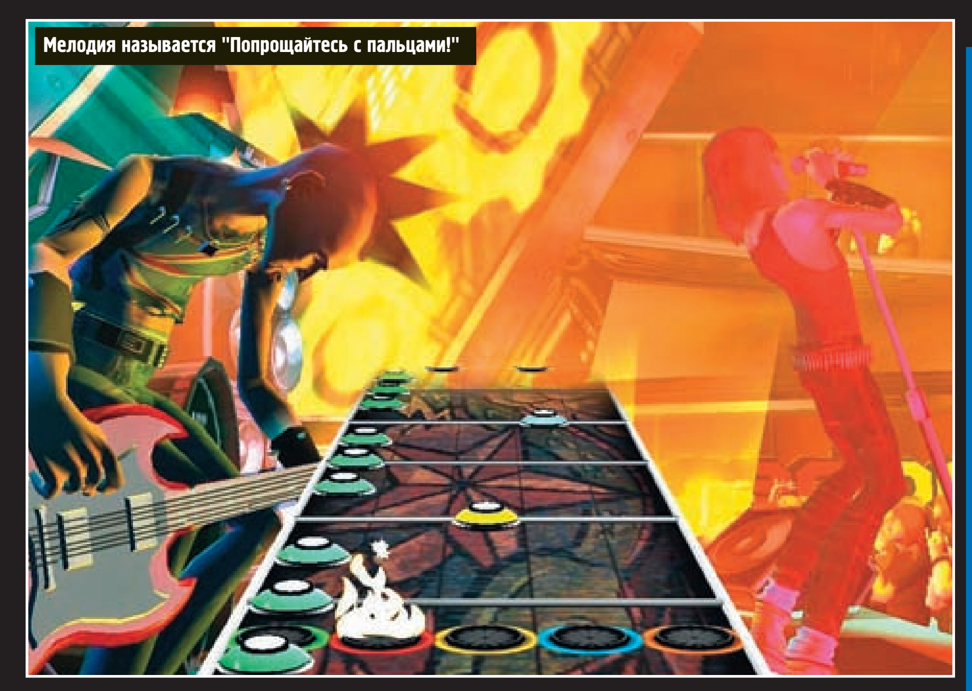
Игра на инструменте осуществляется при помощи специального гитараобразного контроллера (подробнее см. врезку), но, на худой конец, сгодится и геймпад. В нижнюю часть экрана помещен уходящий в даль гриф, поделенный на пять дорожек. По ним бегут разноцветные кружочки (они символизируют ноты), каждому из которых соответствуют кнопки на контроллере или шифты на геймпаде. Если вы успеваете нажимать соответствующие нотам клавиши, то звучит превосходная мелодия и фанаты визжат от восторга. Если нет, то вместо музыки получается какофония, дополняемая разочарованными возгласами. Кружочки появляются с разной частотой, иногда нужно нажать одновременно две кнопки, а иной раз нажать и держать, пока не закончится "хвост" от кружка. Благодаря такой системе, у обладателей гитары-контроллера возникает иллюзия настоящей игры на инструменте.

### "Играть рок - тяжелая работа"

Заботливые создатели Guitar Hero предусмотрели четыре уровня сложности. На самом легком из них задействованы всего три клавиши и сыграть любую из песен не составит большого труда даже новичкам. На среднем уровне сложности следить придется уже за четырьмя дорожками гри-



Я - свободе-е-ен, словно птица в небесах!.. То есть, свободна


Мелодия называется "Попрощайтесь с пальцами!"

фа. Ну а чтобы продержаться на уровнях Hard и Expert, нужно быть не только умелым игроком, но и обладателем контроллера, поскольку на геймпаде пятая "струна" расположена жутко неудобно. Здесь, как и в жизни, сыграть сложное соло - это вам не два аккорда терзать.

Особого внимания заслуживает режим Career. Вселившись в шкуру одного из шести доступных музыкантов (есть еще двое секретных) и выбрав гитару по вкусу, игрок начинает рокерскую карьеру в душном и тесном клубе. Если мы будем удивлять публику виртуозным исполнением витиеватых соло и хитрых аккордов, нам откроют двери уже более солидные заведения. Большие сцены ждут своих звезд.

Качественное музицирование сулит не только вывихнутые пальцы и боль в кистях, но еще и неплохие гонорары. Правда, потратить денежки на пиво и девчонок, как положено настоящей звезде рок-н-ролла, почему-то нельзя. Шоппинг ограничен разнообразными гитарами (кстати, все производства Gibson), наклейками на них, дополнительными песнями и всякими бонусными материалами от разработчиков. Самым богатым виртуальным музыкантам будут по карману еще и два дорогущих "продажных" гитариста.

### Get ready to ROCK!

Музыкальное наполнение Guitar Hero не нуждается в каких-либо похвалах, так как оно выше любых дифирамбов. Рок-музыка представлена в таких ипостасях, как хеви-метал, альтернатива, панк- и хард-рок. Игрок будет исполнять лучшие хиты таких классиков жанра, как Queen, Deep Purple, Motorhead, White Zombie, Ozzy Osbourne, Judas Priest и других королей рока. Помимо песен стариков, будет возможность исполнить и кое-что из современной музыки, например, композицию "Take Me Out" группы Franz Ferdinand. Всего в игре более трех десятков музыкальных шедевров разных лет. Все треки являются перезаписанными вариантами оригиналов, отчего звучат более качественно и чисто. Разумеется, вокальные партии остались неизмененными, поэтому вы без труда узнаете голоса своих кумиров.

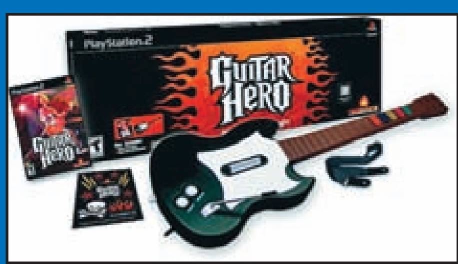
Для всех, кто ценит не только рок, но и просто хорошую и красивую музыку, Guitar Hero подарит немало удовольствия.

### Ваш выход на сцену, маэстро

Графика в Guitar Hero гораздо менее схематична, чем в Guitar Freaks. Но, к сожалению, некоторые моменты вызывают нарекания. Если зрители перед сценой сделаны превосходно, то часть объектов на сцене пугает своим уродством. Играющие на гитарах музыканты и вокалист у микрофона анимированы замечательно, но при этом некоторые текстуры могут вызвать ужас. Камера показывает происходящее с разных ракурсов, что вызывает неплохие ассоциации с живой трансляцией концерта по телевизору. Впрочем, изъяны графики заметит кто угодно, только не игрок. Его взор будет прикован к мелькающим на экране нотам.

Увлекательный геймплей, дарящий иллюзию (в хорошем смысле слова) того, будто ты сам играешь на одной сцене с Megadeth, надолго удержит перед экраном. И даже когда все песни сыграны, с невероятным азартом выбираешь следующий уровень сложности и продолжаешь наслаждаться превосходной музыкой и пытаешься сыграть свой "Smoke on the Water". Let's rock, baby! ©

### ГИТАРОИМИТАТОР




В специальный комплект Guitar Hero, помимо игры, входит та самая чудо-гитара. Именно она является главной фишкой проекта. Возможно, многих разочарует отсутствие струн на контроллере, но, согласитесь, это видеоигра, а не самоучитель. Да и такие неприятные вещи, как мозоли на пальцах, которые всегда сопутствуют гитаристам-новичкам, нужны далеко не всем.

Минус такого гитарозаменителя состоит в его цене. В интернете контроллер без игры стоит около сорока долларов, не считая доставки. Не слишком большая стоимость, но учтите, что кроме Guitar Hero эта штука нигде не пригодится. Впрочем, если учесть успех игры, разработчики наверняка порадуют нас продолжением. В любом случае, контроллер можно купить совместно с приятелями и устроить дома веселую рок-вечеринку. И как шутливо советуют разработчики: "Не носите гитару выше ремня - вы не из Beatles."


Две полоски на грифе означают, что эти ноты нужно зажать и держать

АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



# ДИКОЗАПАДНЫЙ КОВБОЙ

*На премьере оперы в Техасе:*
*- Папа, а почему певец все время качается, когда поет?*
*- В движущуюся цель труднее попасть.*

**Истории про лихих ковбоев, на скаку попадающих из пистолета воробью в глаз, всегда пользовались немалым успехом как у кинолюбителей, так и геймеров. Фильмов, посвященных крутым пастухам с лассо и пистолетами, не перечесть. А вот на игровом поприще тему Дикого Запада особо заезженной не назовешь. Утолить жажду игроманов, соскучившихся по пыльным улицам американских городков девятнадцатого века, душным салунам и погоням на лошадях с обязательным отстрелом индейцев, взялась компания Neversoft. Она отложила в сторону скейтборд и отпустила старину Тони Хоука на перекур. Вооружившись револьверами и любовью к вестернам, неверсофтовцы взяли и сделали игру про Дикий-предикий Запад.**

Укрощением в конец одичавшего Запада на этот раз будет заниматься мистер Колтон Уайт. На тропу войны наш ковбой вышел не оттого, что ему нечем заняться, а по очень даже веской причине. Очередная охота на диких зверей едва не стоила Неду, отцу Колтона, жизни. Но самое интересное началось после того, как семья горе-охотников погрузилась на пароход. Посудину атаковали орды бандитов с серьезным намерением освободить судно от пассажиров при помощи оружия. Вскоре после атаки стало ясно, что выжить получится у немногих и, Нед раскрывает сыну тайну: на самом деле Колтон не его сын, а Нед, как следствие, не его отец. Чтобы окончательно выбить пасынка из колеи, старик сует ему в руки загадочный медальон и наказывает отнести его в некий салун некой Дженни. После этого Нед сталкивает обалдевшего приемыша в воду буквально за несколько секунд до взрыва парохода. Придя в себя на берегу, бравый ковбой решает отнести медальон и отомстить за смерть приемного бати, то есть убить одновременно двух зайцев (а заодно и всех, кого понадобится). По дороге ему придется пустить в расход не только виновных в смерти Неда, но и не причастных к убийству, но, несомненно, плохих людей.

### GTA на Диком Западе

Практически с самого начала игровой процесс Gun начинает напоминать нетленную серию Grand Theft Auto. Огорчает только одно - игровой мир Gun мал и его исследование не отнимет много времени. Но, несмотря на то, что территорий для путешествия здесь меньше, чем в "автоугонщике", она все-таки дает игроку простор для безобразий. Сюжетное прохождение можно разбавить дополнительными миссиями, которые доступны почти всюду, куда только Колтона не занесет. Например, отлов всяческих хулиганов, дебоширов и рецидивистов будет поощрен местными властями. Причем редиска, взятая живьем, "стоит" больше, чем ее холодный труп. Поправить материальное положение герой сможет не только при помощи оружия, но и испытав удачу в азартных играх. Или при помощи более мирных инструментов. Кирку, например. Почему кирка в экшне стала вдруг мирным инструментом? А потому, кровожадные вы наши, что использовать ее надо

| | |
|---|---|
| Жанр | TPS |
| Издатель | Activision |
| Разработчик | Neversoft |
| Платформа | PlayStation 2, Xbox, GameCube, Xbox 360 |
| Сайт | www.gunthegame.com |

РЕЙТИНГ

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 7 | x 0,40 |
| Графика | 7 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 8 | x 0,10 |
| Дизайн | 7 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 8 | x 0,10 |

**7.2**


С видом из глаз целиться еще проще


Лошадь - лучший друг ковбоя. После револьвера, конечно

## ДЕЛА МИНУВШИХ ДНЕЙ



В 2004 году знаменитая Rockstar выпустила в свет превосходный ковбойский экшн - Red Dead Revolver. В Gun геймеры без труда найдут массу "случайных совпадений" с рокстаровской игрой. Роднят проекты схожая реализация верховой езды, некоторые миссии (поездки с дилижансом, например) и, конечно, ковбойская эстетика. Огорчает только одно: отличный дуэльный режим "Револьвера" не перекочевал в Gun. Его место в игре занял банальный и простой режим Quickdraw.

будет не для пролома буйных голов, а для разработки найденных золотых месторождений.

Сюжетные похождения Колтона содержат все необходимые элементы уважающего себя вестерна: разборки с коренными жителями Америки, перестрелки в салунах, нападения на дилижансы, скачки на лошадях с пальбой и прочие американские забавы двухвековой давности.

### Лысый пешему не конный

В арсенале среднестатистического ковбоя присутствует немалое количество оружия, начиная с ножей и заканчивая стационарными пушками. Экзотические штучки вроде луков производства "Ирокезы Inc." и бутылки с горячительными, в прямом смысле, напитками. Кстати, о напитках покрепче. Когда лайфбар с опасной скоростью начинает приближаться к нулю, Колтон Уайт не прочь приложиться к горлышку, благодаря чему поправляет здоровье. Интересно, что у него там налито? Вряд ли рыбий жир.

Весь огнестрельный ковбойский набор может подвергаться апгрейду. Разумеется, за "нажитые непосильным трудом" деньги. Но это стоит делать скорее по желанию, чем по необходимости. Дело в том, что противники в Gun мрут без особых проблем. И без того несложную жизнь игрока облегчает еще и bullet-time. Благодаря ему вы сможете укладывать врагов ровными штабелями, словно железных уточек в каком-нибудь тире. Невысокая сложность normal'а станет главным стимулом для переключения на hard всем, кто пожелает провести побольше времени во вселенной игры.

Особое удовольствие в Gun доставляют верховая езда. Подстреленные враги красиво, как в фильмах, падают с лошадей, а несчастные животные, лишившись наездников, отправляются гулять по своим непарнокопытным делам. Также не возбраняется "массажировать" подковами спешенных врагов.

Рассказ о геймплее игры будет не полным, если мы не упомянем об уровне насилия. Радуйтесь, латентные садисты и фанаты Manhunt'а: крови в Gun много. Даже очень. Она течет из простреленных голов, хлещет из перерезанных ножом артерий, пачкает стены и полы салунов. А вы как думали? За это Запад и прозвали Диким.

### Сцена один, дубль первый

Отдельной главки заслуживают два элемента игры. Это подача сюжета и озвучка. Несмотря на банальную завязку, да и всю историю в целом, роликами игры нельзя не восхититься. Разработчики порадуют вас киношными ракурсами, отличной постановкой сцен, да и движения героев удивят реалистичностью. При всем том, что к motion capture мы уже давно привыкли, кувырок Колтона через барную стойку сделал бы честь любому каскадеру.

Усиливает приятное впечатление от киношной составляющей игры еще и великолепная озвучка. Neversoft не стали экономить на актерах и приобщили к созданию Gun'а нескольких голливудских звезд. Оттого голоса главных действующих лиц выразительны и соответствуют событиям на экране, что немаловажно для атмосферы любой игры. Что за звезды? Лэнс Хенриксен, Брэд Дуриф и Томас Джейн. Если вы хотя бы мало-мальски увлекаетесь современным кинематографом, то эти имена вам должны быть хорошо знакомы по фильмам "Каратель" и "Властелин Колец", а также по интервью с диска нашего январского номера.

### Колтон берется за кольт

Виртуальный Дикий Запад, к сожалению, не так красив, как настоящий. Издержки кроссплатформенного производства отразились на графике Gun'а, скажем так, не очень хорошо. Угловатость объектов и не самые современные текстуры будут сопутствовать игрокам на протяжении всей истории Колтона. Даже на PC и Xbox 360 детище Neversoft нисколько не поражает глаз восхитительной картинкой. Но на фоне многих современных игр Gun вполне конкурентоспособен.

Сгладить технические изъяны проекта смогут в целом интересный геймплей и, как ни странно, банальная история про вендетту по-американски с легким налетом мистики, поданная красиво и со вкусом. Так что запасайтесь патронами и седлайте лошадь. И помните: дуло настоящего ковбоя всегда должно дымиться.

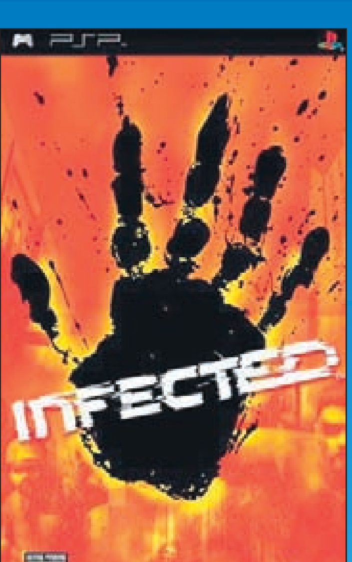
Слышь, мужик, третьим будешь?


Молился ли ты на ночь, старикашка? Впрочем, не важно




# КАК УБИТЬ ЗОМБИ САНТА-КЛАУСА?

АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ




| | |
|---|---|
| Жанр | Action |
| Издатель | Majesco |
| Разработчик | Planet Moon Studios |
| Платформа | PSP |
| Сайт | www.infected.com |

РЕЙТИНГ

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | 6 x 0,40 |
| Графика | 6 x 0,20 |
| Звук и музыка | 9 x 0,10 |
| Управление | 7 x 0,20 |
| Ценность для жанра | 7 x 0,10 |

6.6

**За неделю до празднования Рождества в Нью-Йорке начался хаос. На улицах появились зомби, и с каждым часом их становилось все больше и больше. Только герой-одиночка, кровь которого является вакциной, может предотвратить разрастающуюся эпидемию.**

Завязка довольно проста и банальна. Есть ваш герой, у него есть мозг. Есть зомби, которые до этого мозга хотят добраться. Ваша задача не допустить, истребив все, что шевелится, а если потребуется, то дополнительно спасти уцелевших жителей.

*Braains, braaaaains, braaaaaaaaains! Kids OK.*
**Объявление из газеты знакомств**

Infected - довольно своеобразная аркада с видом от третьего лица и крошечными элементами RPG. В начале каждой миссии вам объяснят цели и покажут секундомер, который начнет отсчитывать время, за которое необходимо пройти этап. Прошли на золото, извольте получить неплохой гонорар, который в последствии вы можете потратить на улучшение текущих характеристик (количество здоровья, переносимый боезапас и мощность выстрелов) или же прикупить новый костюмчик взамен старой шкуры. Некоторые этапы пройти не так просто, как кажется на первый взгляд. Так, например, на одних необходимо спасти определенное количество неинфицированных жителей, на другом - сделать "x5" множитель на уничтожении зомби. Мощное оружие также не сразу дадут ис-



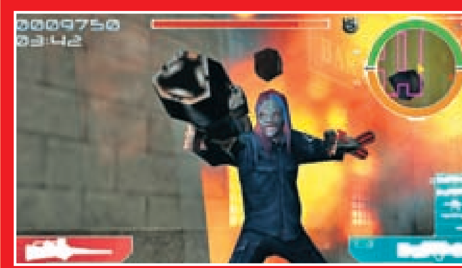

Santa: Braaaaains, braaaaains! BRAAAINS!!!




В пункте приема донорской крови будут плакать



**ТЫ НЕ УВИДИШЬ КАЛИФОРНИЮ БЕЗ ГЛАЗ МАРЛОН БРАНДО**



Звукозаписывающий лейбл Roadrunner records предоставил для игры пару десятков композиций, которые исполняют такие знаменитые команды, как Slipknot, Trivium, Fear Factory, Ill Nino, Chimaira, Junkie XL и другие. Подобная подборка идеально подходит под ритм агрессивной, жестокой игры.

Если вы были достаточно активны на этапах, и подбирали специальные жетоны, то вместо стандартных шкур игрока можно заполучить специальные костюмы членов группы Slipknot.

пользовать. Вначале извольте пристрелить парочку из пистолетика, потом десяток из автомата, ну а затем получите в руки РПГ, если успели к этому моменту его приобрести.

Кстати, ожившие куски мертвечины тоже не полные соски, как кажется на первый взгляд. Во-первых, скорость их ползанья сильно варьируется. Если на начальных этапах вам будут попадаться "классические ромеровские медлячки", то на поздних этапах придется уносить ноги от толпы бегунов из "Двадцати восьми дней спустя". Во-вторых, просто пристрелить зомби недостаточно. После того как количество свинца в теле мертвячинки достигнет необходимого лимита, зомбак подсветится красным цветом, и вы можете использовать viral gun, вакцину из вашей крови, чтобы несчастных мозгогрызов разорвало на кусочки.

В графическом плане Infected выглядит довольно скудно. Как на главного героя, так и на зомби потрачено не такое большое количество полигонов. Низкое качество зомби компенсируется их количеством. Архитектурные изыски этапов представляют собой нагромождение коробок, символизирующих дома. Разнообразие вносят тут и там стоящие мусорные бачки, скамейки, светофоры и прочий городской хлам. Из плюсов: все это вместе с вашими противниками будет разлетаться на мелкие кусочки при первом удачном попадании из крупнокалиберного оружия.

Еще сильно смущает цветная какофония, творящаяся на экране. При большом количестве подсвеченных целей и разлетающихся шматков мяса действие игры превращается в один пестрый глюк.

Infected - удачное пособие для начинающего мясника в представлении Planet Moon Studios. Никаких сложных задач из учебника геометрии, направленных на решение головоломок а-ля Resident Evil, здесь не найти. Только чистое мясовышибание, аркадный игровой процесс, литры крови, выливаемой на белый снежок, и совсем немного braaaaaaaaaaains. Для эстетов. ©



Знакомтесь, Joey Jordison, барабанщик группы Slipknot. Заодно, очередной спаситель мира




*- Дорогая принцесса, ты не должна путешествовать в компании этих детей!*
*- Ты кого назвал ребенком, старый бородатый мужик?!*
**Из диалога персонажей**




АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

| | |
|---|---|
| Жанр | RPG |
| Издатель | Bandai |
| Разработчик | Falcom/MiCROViSiON |
| Платформа | PSP |
| Сайт | www.gagharvtrilogy.com |

РЕЙТИНГ

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 8 | x 0,40 |
| Графика | 8 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 7 | x 0,10 |
| Сбалансированность | 6 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 9 | x 0,10 |

**7.6**

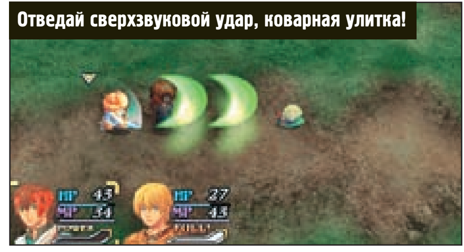
**Скажите, вам нравились в детстве сказки? Добрые, интересные сказки с героями, принцессами, с вечным противостоянием добра и зла и неизменно положительным счастливым концом? Falcom дарит всем любителям RPG возможность вновь окунуться в мир сказки, вспомнить детство, когда можно было тихо-тихо читать любимую книжку на ночь, закутавшись в теплое одеяло...**

### Спасти дракона! Побить сокровище! Найти принцессу!

Главный герой Legend of Heroes молодой парень Авин (Avin) ищет свою сестру Эмиль (Eimelle). Восемь лет назад при осаде королевского замка приспешниками злого бога Октуса (Octus) дети были разлучены. Сестру спасла императорская стража, а Авин скрылся с одним из четырех великих колдунов этого мира - Лемурасом (Позже Авин называл его дедушкой). По прошествии нескольких лет, которые он провел со старым наставником, Авина не покидала мысль найти сестру. Наконец, достигнув восемнадцати лет, он отправляется в путешествие, целью которого, конечно, окажется искоренение приспешников зла.

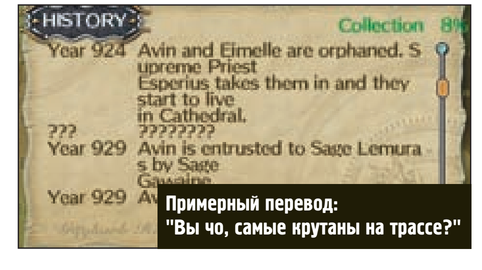
Falcom в очередной раз идет проверенной дорогой, имя которой "штамп". Но, если в других проектах мы произносим это слово с негативной окраской, указывая пальцем на те моменты, которые уже где-то видели, здесь это слово приобретает другой эмоциональный оттенок. Игрок с самого начала понимает, что все подвержено канонам жанра RPG, установленным в давние времена. Если есть зло, то оно обязательно смерть какое злое и коварное. Если есть партия, то состоит она исключительно из положительных героев, которые готовы последнюю рубаху с себя снять, лишь бы помочь Авину. Если есть принцесса, то она обязательно прекрасная и загадочная. И спасать ее тоже придется в обязательном порядке. И все

Отведай сверхзвуковой удар, коварная улитка!



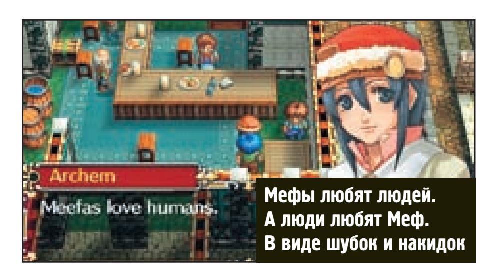


И вот посмотри, посмотри, эта кошечка питает к нему теплые чуства!

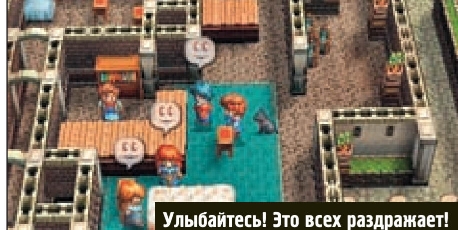



Примерный перевод: "Вы чо, самые крутаны на трассе?"





Мефы любят людей. А люди любят Меф. В виде шубок и накидок

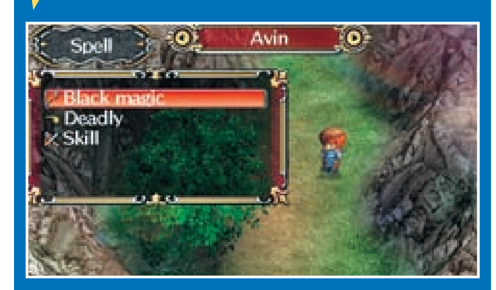

Улыбайтесь! Это всех раздражает!

это безумно нравится. Сама Legend of Heroes построена таким образом, чтобы игрок получил максимум приятного времяпровождения.

### Чиби-чиби мод *___*

Графическая часть игры выглядит следующим образом: с помощью полигонов выстраивается вся окружающая игрока местность. Остальное - спрайты. Все одушевленные объекты, будь то персонажи или монстры, представлены в виде супердеформированных фигурок. Даже монстры, которые должны быть, в принципе, страшными и ужасными вызывают в таком обличье только умиление: "Ой, какой кровожадный крабик!" Чтобы игроку было еще веселее, над всеми персонажами висят иконки. Смайлики означают, что с ними можно пообщаться, восклицательные знаки рядом с забавной мордочкой - что данный персонаж необходим для продвижения по сюжетной линии. Даже монстрики и те обладают иконкой забавного чертяки. Если чертяка злится и монстрик нападает на вас, знайте, уровень ваших героев низок. Чертяка прижал ушки? Монстрик в панике будет спасаться от вашей партии.

## RPG-СОСТАВЛЯЮЩАЯ




Каждый герой обладает стандартным набором характеристик, который вы могли видеть в большинстве игр подобного рода. За убийство монстров начисляется опыт. После определенного количества экспы персонаж получает уровень, повышая тем самым свои характеристики. В зависимости от класса персонажа (мечник, маг, клерик и т.д.) быстрее всех растут специфичные характеристики. Каждый из героев может носить только свой тип оружия, а также четыре предмета. Щит, доспех и два аксессуара. К аксессуарам относится весь остальной инвентарь, который можно надеть на героев. Например, ботинки, или ожерелье против огненных заклятий. Также партия носит с собой набор бутылочек с разнообразными жидкостями, будь то восстановление жизней или маны. На всю партию можно взять всего-навсего десять бутылочек каждого вида.

Для сражения используется, опять же, стандартная схема, которая существует во множестве RPG. Игроков и монстров переносят на отдельный экран, на котором и происходит битва. Персонажи ходят по очереди в зависимости от своих характеристик и за один ход могут выполнить одно действие. Например, атаковать, использовать магию или предмет.

Пару слов о партии. Компанию Авину могут составить еще три персонажа. Их выбор, как вы уже догадались, также зависит от сюжетной линии. Помимо героев, с Авином путешествует его верный зверек, который остался сиротой после смерти старого колдуна. Слово "зверек" тут употреблено неслучайно. В зависимости от того, сколько раз вы начинали игру, он будет меняться. В первый раз с героем путешествует собачка. При второй игре - зайчик. Третьей - кошечка. За животинкой нужно регулярно ухаживать, поощряя ее кормом, который можно купить в магазине. Благодарный четвероногий друг взамен будет приносить вам предметы, спрятанные в локациях, и помогать в бою. Если зверек влюблен - у вашей партии повысится показатель защиты. Если рассержен - на монстров падет булыжник с небес, тем самым немного облегчив предстоящую битву.

Милый юмор - неотъемлемая часть данной игры. И дело даже не в забавных монстриках. Веселье начинается с каждым новым сюжетным диалогом. Авин - довольно вспыльчивый парень, который не против поругаться с теми, кто не согласен с его решениями. Да и сам по себе сюжет расскажет игроку немало забавных историй.

### Порванные книжные страницы...

Как это ни печально, не обошлось и без недостатков. Игра построена на проверенной "шаблонной" схеме, и не следует ожидать от сюжетной линии лихих завитков, которые поставят все мировоззрение героев с ног на голову. Второй недостаток Legend of Heroes - ее неторопливость. Игра может часами водить вас по локациям, неспешно развертывая повествование, не раз повторно посылая героев по пройденным дорожкам. Первая битва произойдет где-то минут через тридцать после начала. Также нетороплива и боевая система. Если вдруг монстрик начал кастовать заклинание, готовьтесь несколько долгих секунд провести за наблюдением вызова спелла. Не всегда понятна очередность ходов персонажей. И самый серьезный игровой недостаток - некорректная работа некоторых заклинаний. К примеру, два великих заклинания из четырех, доступных в игре, не будут наносить урон противникам.

Legend of Heroes получилась, милой, доброй и приятной игрой. Со своими достоинствами и недостатками. Если вам надоел переизбыток насилия, который сейчас присутствует в практически каждой игре, запустите Legend of Heroes. Несколько приятных часов за давно забытой детской сказкой вам гарантированы.

## ПОЛЕЗНЫЕ (И НЕ ОЧЕНЬ) СОВЕТЫ



- Постарайтесь заглядывать в самые отдаленные уголки локаций. Иногда в них будут находиться сундуки, в которых можно найти полезное для партии обмундирование.
- Попав в новый город, не забывайте выспаться в гостинице. Отдав небольшое количество rozes (местная валюта), вы полностью восстановите здоровье ваших героев.
- В любом магазине можно по выгодному курсу (1 к 5) обменять монетки, полученные от монстров на rozes.
- Старайтесь сражаться с максимальным количеством монстров. После победы над некоторыми игрок получит полезные аксессуары.
- После того как тот или иной персонаж покинет партию, он оставит вам все вещи, которые у него были.
- В каждом новом городе старайтесь закупить обмундированием. Герои могут присоединиться по ходу сюжета, а вот когда вы в следующий раз сможете заглянуть в магазин - не знает никто. Также не забывайте вовремя кормить своего зверька.



# Magna Carta: Tears of Blood

АВТОР
Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ

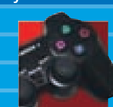





# КАРТОЧНЫЙ ДОМИК

*Да, но ведь в принципе карту можно и похвалить... я честно в нее начал играть, думал, сейчас, может, понравится даже. Но после первого же диалога, этого, блин, деда а-ля академик Сахаров в Ялте, и еще боевой стиль этот, нет, это ужас…*
**Собеседник, из разговора в ICQ**

| | |
|---|---|
| Жанр | RPG |
| Издатель | Atlus USA, Banpresto |
| Разработчик | SoftMax |
| Платформа | PlayStation 2 |



| | |
|---|---|
| Сайт | www.atlus.com/magna_carta/ |

**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 6 | x 0,40 |
| Графика | 7 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 5 | x 0,10 |
| Сюжетная линия | 8 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 6 | x 0,10 |

**6.1**

**Южная Корея - страна веселая, и люди там живут предприимчивые. В старые времена Японии приходилось учиться у нее уму-разуму, но сейчас мы живем в эпоху перемен. Устремившись за славой и доходами японской развлекательной индустрии, корейцы возжелали творить интересные и красивые игры, правда, в основном для ПК.**

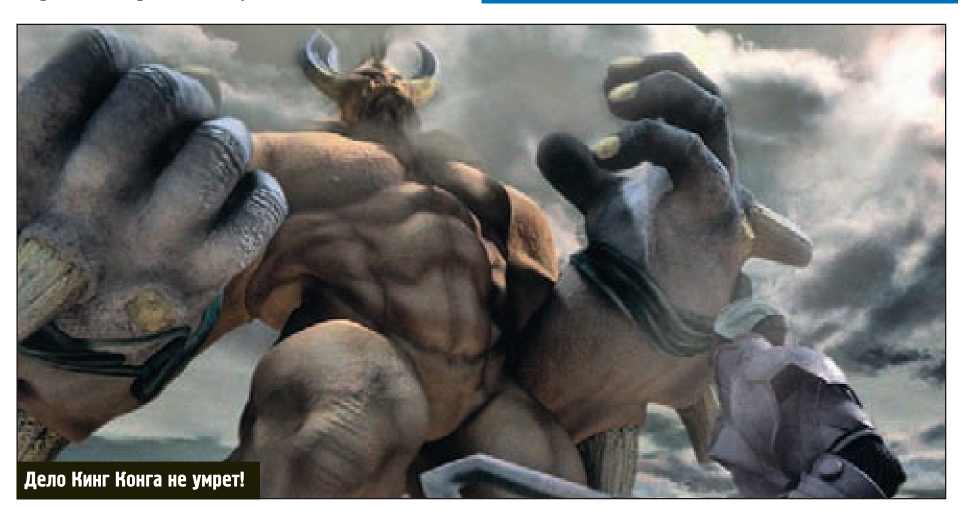
В декабре 2002 года злой игровой демон Трэш был несказанно доволен проектом Magna Carta: The Phantom of Avalanche, пополнившим нестройные ряды убогих релизов для персонального компьютера. Вышла игра только в Корее, и тамошний народ принял ее холодно, несмотря на то, что в работе был задействован отличный художник Хьянг-Те Ким, - красивых картинок для успеха оказалось недостаточно. Пытаясь реабилитироваться в глазах соотечественников, разработчики выпускали один за другим патчи и прочие примочки, но их труд почти никто не оценил. Решив, видимо, что PC-геймеры просто не в состоянии оценить высокое искусство, обиженные девелоперы обратились к консольной аудитории. В 2004 году на свет появилась Magna Carta: Crimson Stigmata (PS2), созданная на базе той же The Phantom of Avalanche, с дополнительными персонажами и новыми квестами. Игра была издана уже не только у себя на родине, но и в Японии, а несколько позже окрылённые успехом корейцы решились показать свой шедевр и западным игрокам. И вот на редакционный стол легла коробка с надписью Magna Carta: Tears of Blood, англоязычной версией "Стигматов".

### Опять про войну?

Хоть игра и корейская, то налицо подражание некоторым популярным JRPG, особенно - Final Fantasy. Драматический сюжет по идее должен был захватывать игрока с первых минут и долго-долго (как

### ЭКСПОРТНЫЙ ВАРИАНТ

Когда вышла Magna Carta: Crimson Stigmata, Японии повезло больше. В SoftMax, желая угодить японцам, улучшили корейскую версию, и, помимо модифицированного, более удобного интерфейса, добавили несколько сюжетных ответвлений. В остальном различий нет.


Дело Кинг Конга не умрет!



Ихтиозавроединорог атакует

обещали, часов 50) кружить в вихре из сентиментальных диалогов, коварных интриг, героических поединков и волшебных приключений. Мы специально опросили нескольких знакомых геймеров с целью узнать, захватывает ли. И вы знаете, не захватило их. Тем не менее, плохой историю, изложенную в игре, назвать перо не поворачивается.

Давным-давно, шестьсот лет назад, в мире бушевала эпидемия необычной болезни, обращающей своих жертв в камень. При этом еще не окаменевшие жители активно друг с другом конфликтовали и воевали. Словом, непорядок был. Группа отважных путешественников поднимает паруса на бригантине и покидает загнивающий в кризисах континент, чтобы найти более достойное место жительства. После продолжительных странствий люди высадились на неведомую доселе землю - Эфферию (Efferia). Но прекрасная земля оказалась уже заселенной другим народом - ясонами (Yason). Сначала обе расы вроде как поладили друг с другом, но, увидев, как быстро люди плодятся и размножаются, коренные жители оскорбились и предпочли воевать. На момент начала игры война аборигенов и колонистов продолжается более тридцати лет.

Главный герой, парнишка по имени Калинц (Calintz), присутствует и в Tears of Blood, и в The Phantom of Avalanche, однако сюжеты игр не пересекаются. Он - предводитель отряда наемников под названием Tears of Blood, сражается против ясонов, но как-то раз встречает странную девочку, потерявшую память (ах, мы плакали всей редакцией). Девочка, само собой, не простая, а очень важная! Жаль, не помнит ничего, а то бы раз-



**ПОД ЧЬЕЙ КИСТЬЮ ОЖИВАЮТ МЕЧТЫ?**



Хьянг-Те Ким (Hyung-Tae Kim) - замечательный корейский художник, украсивший такие игровые проекты как, War of Genesis и Magna Carta. Мастер обладает уникальным стилем и богатой фантазией, его творчество придется по вкусу как любителям манги и аниме, так и просто ценителям красивого и необычного арта. А стиль в первую очередь запоминается ярким, шокирующим дизайном одежд и "эмоциональностью" лиц персонажей. Работы Кима вызывают восхищение людей по всему миру. Арт можно раздобыть в интернете, вот адрес посвященной ему и его творчеству веб-странички: **www.hyungtaekim.org**.



# Magna Carta: Tears of Blood



вязка могла наступить уже на первых порах . Но разве этого надо нам? Нет, главный герой поставит вагонетку действия на сюжетные рельсы и покатит по излишне прямолинейной дорожке к финалу. Он сделает все: пройдет огонь, воду, и подземные бункеры, чтобы вернуть подружке потерянные воспоминания и остановить затянувшуюся войну.

Калинц, чего греха таить, и сам очень похож на девочку. Все время, пока об игре можно было судить только по демо-роликам и трейлерам, мы с товарищем Rogue ошибочно полагали, что главный герой Magna Carta принадлежит к женскому полу, и только по прочтении игровых диалогов нам открылась шокирующая правда.



- Ой, бедненькая, кто ж тебя так?
- Не помню, девочка.
- Я не девочка, я мальчик!
- Ой, бедненький, кто ж тебя так?..





## Восточные контрасты

Во время битв демонстрируются некоторые интересные идеи, хоть и не шибко оригинальные. В Tears of Blood используется походовая боевая система, но при атаках требующая последовательного быстрого нажатия определенных кнопок. К сожалению, на практике схема слишком неудобна. Уж если у Tears of Blood и есть сильные стороны, то это вряд ли боевая система. А также и не звуковое сопровождение. Музыка, в принципе, неплоха, но звуковые эффекты, вроде тех, что сопровождают прокручивание текстовых диалогов, сделаны будто не для PS2, а для восьмибитной NES. Не поймите неправильно, автор уважает восьмибитный звук, ретро, марио, бомбермена и тому подобное, но, если в Dragon Quest VIII миди-бульканье в менюшках звучало очень даже к месту, то в Tears of Blood это воспринимается как уродливое пятно кетчупа на полотне мастера.

Да, о дизайне стоит рассказать подробнее, рассматриваемая игра как раз из тех, что по большей части только им, родимым, и интересна. Оформлено все очень качественно. Дизайнер персонажей Magna Carta - уже упомянутый в статье корейский художник Хьянг-Те Ким, достаточно известный и почитаемый у себя на родине. Наверное, именно благодаря его прекрасным иллюстрациям игры серии Magna Carta

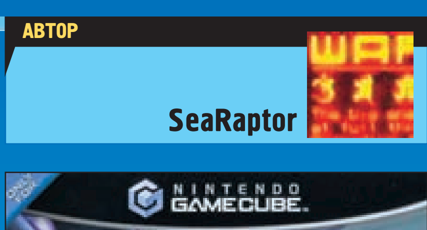


Раньше у меня был ручной Муггл, а потом он убежал к тете Лулу...

стали известны за пределами Кореи. Творцы интерьеров и ландшафтов тоже превосходно поработали, от души расписав Эфферию во всех деталях. В результате даже стандартные для любой JRPG локации вроде города в пустыне, горного королевства или летающего замка выглядят ново и уникально. В целом игровой мир отдает восточным колоритом, и относится это не только к художественному оформлению, но и к постановке поединков, диалогам и философии некоторых персонажей. Это одновременно и плюс, и минус игры: Magna Carta понравится вам настолько, насколько хорошо ваш организм воспринимает восточную кухню.

## Крапленая карта

Красивое художественное оформление и сносная сюжетная линия (с простенькими квестами) не позволяют говорить об игре как о продукте посредственном, но остальные элементы, к сожалению, далеки от совершенства. Тем не менее, Magna Carta: Tears of Blood может скрасить затянувшееся ожидание англоязычной Final Fantasy XII. Но это только если Dragon Quest уже пройден по восьмому разу.







| | |
|---|---|
| Жанр | RPG |
| Издатель | Nintendo |
| Разработчик | Genius Sonority |
| Платформа | GameCube |



| | |
|---|---|
| Сайт | www.pokemonxd.com |

**РЕЙТИНГ**

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | 7 x 0,40 |
| Графика | 8 x 0,20 |
| Звук и музыка | 7 x 0,10 |
| Сбалансированность | 8 x 0,20 |
| Ценность для жанра | 6 x 0,10 |

**7.3**





Спецэффекты, по сравнению с Colluseum, стали еще пышнее

# ДА СОБЕРИ ЖЕ ИХ ВСЕХ, НАКОНЕЦ

*Вы не можете вызвать новую форму жизни.*
**Ирвин Чергэф**

**Pokemon Colluseum стала первой RPG, посвященной миру покемонов на большой консоли. Авторы игры постарались приблизить геймплей к традиционным канонам RPG, несколько отдалившись от привычной всем концепции версий для GBC и GBA. Игра получилась на славу, заслужив высокие оценки критиков по всему миру. Ну, а каким оказался сиквел под названием Pokemon XD, мы и попробуем сейчас выяснить.**

Для того, кто считает покемонов пережитком детства, напомним, что, рожденная большой "N", эта игровая вселенная остается одной из самых популярных в мире уже около десяти лет. Все - благодаря уникальному геймплею и постоянной обновляемости вселенной. Список карманных монстров растет, меняются правила соревнований и выходят новые игры, внутри которых все это живет.

В Pokemon XD, как и в других тайтлах серии, игрок выступает в роли тренера покемонов. Ему предстоит искать, ловить, выращивать и тренировать покемонов для сражения с покемонами других тренеров. От того, насколько успешно вы развили своих подопечных и настолько грамотно применили их в бою, будет зависеть ваше положение в рейтинге тренеров. Покемоны бывают разных классов и ступеней развития. Так маленькую ящерицу можно вырастить в дракона, а жалкую гусеницу - в прекрасную бабочку. Но все старания по выращиванию могут оказаться пустыми, если неправильно применить любимца в схватке. К каждому монстру необходим уникальный подход, ведь среди них есть летающие, плавающие, живущие под землей... Встречаются даже покемоны-тени. Монстриков можно покупать и продавать, меняться ими или выигрывать у соперников. Мир покемонов - это большая спортивная арена, на которой помогают побеждать не только усиленные тренировки и грамотная тактика, но и страсть к собирательству все новых и новых видов монстров.

В графическом плане Pokemon XD выглядит более совершенно, нежели предыдущая часть. Значительно возросла детализация, освещение и тени стали выглядеть более выразительно, а спецэффекты во время боев приобрели особую глянцевость. И все это на тех же тридцати кадрах в секунду при отсутствии загрузок. Музыкальное сопровождение немного изменилось, став более динамичным, но общий звуковой фон, на радость фанатам, не меняется в серии уже давно. Меню, управление, квесты - все идентично Pokemon Colluseum, и от этого немного грустно. Новой игре сериала не хватает оригинальности. Объем RPG-элементов, который был заложен в предыдущей части, остался прежним, и было бы здорово увидеть в будущих релизах его пополнение оригинальными находками. Или вселенная покемонов не так бесконечна, как нам кажется?

Pokemon XD, с одной стороны, является прямым продолжением Colluseum, но с другой - весьма вторичен, и продвинутые игроки не найдут для себя ничего нового. Механика, стиль и обратная совместимость с GBA остались без изменений. XD запомнится фанатам покемонов оригинальной историей и улучшенной графикой. Новичкам же или просто любопытным искателям нестандартных RPG рекомендуется предварительно ознакомиться с первой частью или, что еще лучше, с головой окунуться в бесконечный мир карманных монстров на GBA. Потому что, на самом деле, и Colluseum, и XD - всего лишь небольшое дополнение к огромной империи покемонов на карманных консолях.



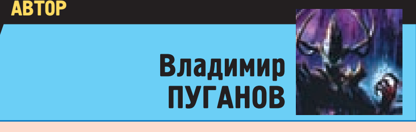

| | |
|---|---|
| Жанр | 2D fighting |
| Издатель | SNK Playmore |
| Разработчик | SNK Playmore |
| Платформа | PlayStation2, Xbox |
| Сайт | www.snkplaymore.jp |

**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 7 | x 0,40 |
| Графика | 7 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 8 | x 0,10 |
| Дизайн | 7 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 6 | x 0,10 |

**7.0**

АВТОР



Владимир ПУГАНОВ

# БИТВА ВЕТЕРАНОВ

*Мир тесен.*
**Принцип подборки бойцов в играх от SNK**

**Дамы и господа! Спешите увидеть незабываемый бой! Сегодня на ринге сойдутся в бескомпромиссном бою чемпионы, не раз доказавшие свое мастерство. Лучшие бойцы, оттачивавшие мастерство более десяти лет, будут биться за звание лучших из лучших. Итак, в синем углу ринга - команда The King of Fighters NeoWave! А в красном углу - их грозные соперники - NeoGeo Battle Coliseum! Впечатлительные и беременные, немедленно покиньте зал, потому что ваши нервы могут не выдержать ожидающегося накала страстей. Ворота нашего колизея открыты, и пусть королем воинов станет сильнейший!**




| | |
|---|---|
| Жанр | 2D fighting |
| Издатель | SNK Playmore |
| Разработчик | SNK Playmore |
| Платформа | PlayStation2, Xbox 360 |
| Сайт | www.snkplaymore.jp |

**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 8 | x 0,40 |
| Графика | 7 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 8 | x 0,10 |
| Дизайн | 7 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 7 | x 0,10 |

**7.5**

### Первый раунд. Народные забавы

Обе игры предлагают игроку примерно одинаковое количество режимов. Набор стандартный: Survival и Tag Play в Battle Coliseum. Их аналоги в KoF NeoWave - Endless и Team Play соответственно.

По SNK'ашной традиции Tag Mode позволяет выбрать нескольких героев и вести бой до нокаута (одного или всех участников). Этот режим давным-давно стал неотъемлемой частью практически всех современных двухмерных файтингов. В отличие от KoF NeoWave, позволяющей набрать в команду тройку костоломов со стажем, в Battle Coliseum игроку придется довольствоваться только драчунами.

Уверенным в своем мастерстве геймерам предлагается возможность принять участие в поединках на выживание (Survival/Endless). Только от вашего мастерства будет зависеть, сколько вы сумеете протянуть в серии последовательных боев при невосполняющейся шкале жизни.

Как видите, в том, что касается набора игровых режимов, конкуренты примерно равноценны. Таким образом, в первом раунде присуждаем ничью.

### Второй раунд. Герои не нашего времени

Второй раунд нашего противостояния вносит куда большее разнообразие в борьбу. Кадровые составы отличаются кардинально. Уже при первом взгляде на скамейку основных и запасных в KoF NeoWave глаза просто разбегаются. Еще бы, почти полсотни героев! Правда, семь из них являются секретными (как их открыть - смотрите раздел Cheats). Большинство воинов являются старожилами серии вроде Терри Богарда. Но, естественно, в стан ветеранов просочились и "левые" бойцы. Например, Гиз Говард из Fatal Fury. В целом, серия King of Fighters всегда славилась гостеприимством по отношению к персонажам других файтингов, поэтому сейчас только самые предан-




**Battle Coliseum.** Кое-кто из бойцов не оставил питомца дома


KoF NeoWave. Персонажи KoF'a отличаются горячим темпераментом


Battle Coliseum. Фума зажигает



ные фанаты смогут точно сказать кто, откуда и зачем появился в "Короле бойцов".

Что касается рукоприкладчиков Battle Coliseum'a, то тут собралась еще более пестрая публика. Список привычных уже героев существенно разбавлен давно позабытыми драчунами. Вам что-нибудь говорит название "World Heroes"? Ниндзя Фума - именно оттуда. Без совсем уж "редких птичек" тоже не обошлось. Кто-нибудь помнит Кисару Вестфилд родом из Agressors of Dark Kombat? Глядя на многочисленные портреты в меню выбора, невольно начинаешь припоминать те довольно древние игры, где впервые появились эти мордашки. Взять хотя бы здоровенного робота Кибер Ву из King of Monsters. В общем, SNK вспомнила о таких тайтлах, как Art of Fighting, Last Blade, Kizuna Tag Battle, Fatal Fury, Samurai Shodown... Даже Metal Slug разработчики не обошли стороной. Теперь мы можем играть за великолепного Марко. Фанаты порадуются - некоторые суперудары Марко выполняет при помощи волосатого заложника и танка, знакомых нам по оригинальным Metal Slug'ам.

И все же, несмотря на то, что выбор персонажей богат в обеих играх, нужно признать, что ватага Battle Coliseum на порядок интереснее. Большинство бойцов NeoWave мы уже встречали в King of Fighters 2002/2003, изданных на PS2 и Xbox. А вот кое-кого из "колизейной" тусовки многие геймеры могут и не знать.

По очкам во втором раунде побеждает NeoGeo Battle Coliseum.

**Третий раунд. Последний и решающий**

Механика большинства современных SNK'ашных файтингов очень похожа. Минимальные изменения касаются, в основном, системы блоков, накопления энергии и прочих второстепенных вещей. Не стали исключением и наши сегодняшние соперники. Разница между обеими играми заключается в наборе героев и бэкграундов, а в остальном - это старые добрые 2D-разборки. Совершив серию ударов, достигших цели, игрок накапливает специальную энергию. После этого он может врезать по противнику суперударом. По традиции такие удары сопровождаются феерическими спецэффектами и характерными сотрясениями экрана.

Технически игры тоже мало чем отличаются. Все герои выполнены в двухмерном виде, а разнообразные фоны разбавлены движущимися трехмерными объектами.

Так кому же присудить победу в этой схватке? И NeoWave, и Battle Coliseum - почти равнозначные продукты. "Колизей" немного выигрывает за счет подборки разношерстных героев, которые подчас очень оригинально смотрятся. "Король бойцов" козыряет проверенными временем ветеранами и народными любимцами. В любом случае SNK в очередной раз порадовала поклонников играми, которые станут настоящими подарками всем ценителям классических файтингов.

**2D vs. 3D**

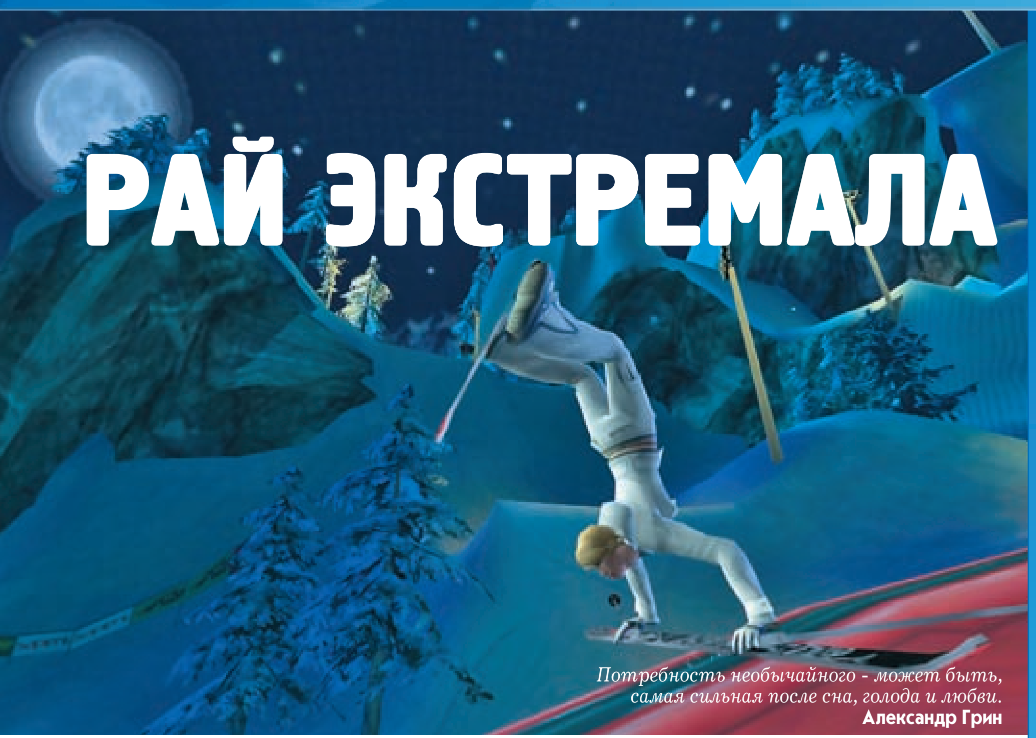
В то время как многие разработчики гонятся за 3D-технологиями и пытаются выдавить из консольного железа максимум, SNK делает ставку на другое. Хардкор и ностальгия - вот два главных принципа, которые лежат в основе подхода флагмана двухмерных файтингов. Впрочем, эксперименты с современными технологиями компания все-таки проводит. В большинстве игр последних лет, посвященных мордобитию, бэкграунды созданы не без использования 3D-фич. Правда, ранее уже предпринимались попытки переделать 2D-файтинги в трехмерные, например, Samurai Showdown: Warrior Rage. Один из последних серьезных экспериментов SNK по переносу любимых героев в третье измерение состоялся в 2004 году. Затея получила название King of Fighters: Maximum Impact. Нововведений было внесено достаточно, в том числе и в игровую механику (геймеры получили возможность пинать лежачего противника, чего в King of Fighters никогда не было). Насколько удалось японцам освоение новых технологий под флагом "Короля бойцов" - вопрос спорный. Но то, что SNK планирует и дальше использовать 3D, является фактом. Вторая и третья части Maximum Impact уже анонсированы.


KoF NeoWave. Следи за реакцией!

# SSX on Tour

АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



# РАЙ ЭКСТРЕМАЛА

*Потребность необычайного - может быть, самая сильная после сна, голода и любви.*
**Александр Грин**




| | |
|---|---|
| Жанр | Sport |
| Издатель | EA Sports Big |
| Разработчик | EA Sports Big |
| Платформа | PS2, Xbox, GameCube, PSP |
| Сайт | www.easportsbig.com |

**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 9 | x 0,40 |
| Графика | 8 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 8 | x 0,10 |
| Реализм | 7 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 8 | x 0,10 |

**8.2**

**После двух лет, прошедших с момента выхода третьей части замечательного SSX, Electronic Arts снова дарит отличную возможность ощутить себя королями или королевами сноуборда. Как и прежде, нас ждут крутые заснеженные склоны, извилистые горные спуски, трамплины, забрасывающие смельчаков на десятки метров вверх и незабываемо переданное ощущение скорости. И можно уверенно сказать, что лучшая игровая серия, посвященная сноуборду, получила более чем достойное продолжение.**

Но, как известно, зимний спорт не одним сноубордом жив. Помимо традиционной "снежной доски", игрок сможет "бросить курить и встать на лыжи". Лыжники обладают не только уникальным набором умопомрачительных трюков, но и богатым ассортиментом лыж в местном магазине. Добавление разработчиками по сути нового вида спорта не может не радовать, ведь так позволяет выбрать наиболее близкий способ покорения снежных просторов, тем более что сноуборд и лыжи технически в игре вполне равнозначны.

Главной фишкой одиночного режима нового SSX является Tour Mode. После создания персонажа игрок вступит в борьбу за звание лучшего сноубордиста/лыжника. С каждой новой победой в том или ином соревнование асам экстремального спорта полагаются не только денежные призы, но и повышение общего рейтинга. Выигранные деньги позволят прикупить разнообразную одежку для героя и улучшенный инвентарь вроде нового сноуборда. Не следует забывать, что разные модели лыж и досок обладают разными характеристиками: одни подходят для быстрой езды, другие нужны для аккуратного слалома, а третьи незаменимы для всяческого трюкачества. Кстати, новые трюки приобретаются тоже в магазине.

Что касается рейтинга, то он не только дарит чувство гордости после победы над очередным чемпионом, но и открывает доступ к новых видам соревнований. А их в SSX on Tour превеликое множество.

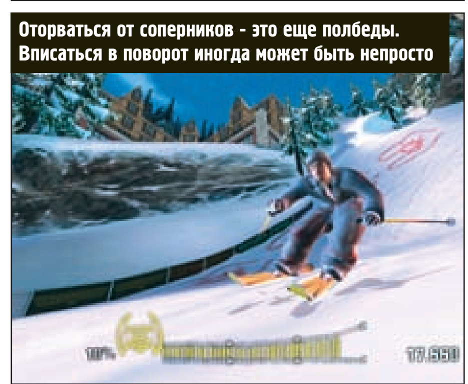
### Зимние состязания

Чтобы рассказать про все типы соревнований, ожидающих игрока на пути к званию чемпиона, и их суть, не хватит и целой страницы. Помимо традиционных гонок с соперником один на один или коллективного заезда, где участвуют около десятка экстремальщиков, разработчики приготовили нам и менее привычные состязания. Например, набрать определенную сумму очков, использовав при этом строго ограниченное количество трюков. Или собрать все необходимые предметы за установленный отрезок времени. Один из видов заездов предлагает игроку ухитриться доехать до финиша, при этом ни разу не упав в снег. Просто? Думаем, нет, если учесть, что за вами будет нестись толпа других спортсменов, которые жаждут повалять вас в суг-

**Настоящая сноубордистка всегда должна быть одета стильно**



**Оторваться от соперников - это еще полбеды. Вписаться в поворот иногда может быть непросто**





Такой штуки, как бездорожье, в SSX on Tour не существует. Сейчас вот скользим по стволу дерева

робах. Немалого мастерства требует и гонка, в которой касаться снега разрешено совсем немного времени: задачей игрока становятся прыжки и скольжение по всему подряд: перилам, бордюрам, крышам домов, веткам и прочим подснеубордным и подлыжным объектам.

Не только разнообразные режимы позволяют наслаждаться игрой вновь и вновь. Большие трассы изобилуют разными по величине горками, трамплинами и прочими особенностями рельефа, которые можно умело использовать для накопления ценных очков. В гонках с соперниками наиболее внимательным игрокам откроются как явные, так и тайные дорожки для объезда и срезки пути к финишу.



Благодаря такому разнообразию условий победы и трасс, у нас вряд ли останется время, чтобы заскучать.

### Лихачество в небесах

Одной из самых привлекательных черт серии SSX всегда были невероятные и, порой, безумные трюки, которые могли совершать игроки по дороге к финишу. То, что хотелось совершить наяву, но не давал сделать здравый смысл, стало вполне возможным в играх от EA. Зацепиться лыжами за канаты фуникулера и, повиснув вниз головой, проехать так с десяток метров - не вопрос. Подпрыгнуть с трамплина на высоту птичьего полета и совершить там пять-шесть сальто? Проще простого. Разработчики придумали для новой части большое количество всевозможных выкрутасов, различающихся по степени красивости и безрассудства. Не забывайте, что все трюки можно комбинировать, составляя цепочки из сальто и множества мыслимых и немыслимых поворотов, разворотов, наклонов и прочих штучек для увеличения призовых очков и получения эстетического удовольствия.

Жемчужиной в арсенале любого каскадера SSX всегда были супертрюки. Никуда они не делись и в новом SSX, разве что сменили название с Ubertricks на Monster Tricks. При заполненной до максимума boost-шкале мы получаем возможность поразить воображение, как свое, так и других, совершая в воздухе настоящие чудеса. Передать словами все великолепие таких фокусов довольно сложно. Лучше увидеть их воочию.

### ВОДОПРОВОДЧИКА ВЫЗЫВАЛИ?



Версия игры для Game Cube может похвастаться несколькими эксклюзивными персонажами. В режиме Quick Play все желающие смогут сыграть за Марио, его братца Луиджи или за принцессу Пич. Нельзя сказать, что обладатели Xbox и PS2 что-то теряют из-за отсутствия этого трио, но владельцы консоли от Nintendo почти наверняка обрадуются встрече с хорошо знакомыми им героями.



Скольжение по перилам - занятие непростое

### Мороз и солнце, день чудесный

Графическое исполнение у разработчиков получилось превосходно. Плавная анимация героев, солнце, сияющие за вершинами гор, хлопья снега, вылетающие после резкого поворота сноуборда, - все это в динамике поражает красотой. Заезды, проходящие в темное время суток, выглядят ничуть не хуже, чем дневные соревнования. Хотя, казалось бы, что можно придумать, кроме неоновых вывесок и прожекторов? Но так вы будете думать только до того момента, когда ночное небо не разорвут первые всполохи салютов.

Музыкальные дорожки, по традиции EA, прекрасно дополняют отлично переданное ощущение скорости. Нестись на сноуборде или лыжах под музыку Iron Maiden, Dio, Scorpions и других знаменитых рокеров - непередаваемое удовольствие. Поклонники альтернативной музыки тоже не забыты, и они сумеют найти немало треков себе по вкусу.

Поистине королевский подарок приготовили разработчики из EA всем поклонником экстремального спорта. SSX on Tour предлагает уйму драйва, скорости, головокружительных трюков, часы превосходной музыки и захватывающие дух своим очарованием и величием зимние пейзажи. Нужно ли говорить, что перед нами очередной хит? Думаем, это ясно и так. ©

# Land of the Dead: Road to Fiddler's Green



# 1000 и 1 зомби

*Бензопила - крайне неэффективное оружие в борьбе против зомби. Уже одним лишь своим характерным ревом она способна привлечь к вам всех зомби в округе. Так и слышишь в ее жужжании: "Эй, мертвяки, обед уже подан!"*
**Max Brooks. "The Zombie Survival Guide"**

АВТОР
Ольга КРАПИВЕНКО




| | |
|---|---|
| Жанр | FPS |
| Издатель | Groove Games |
| Разработчик | BrainBox Games |
| Платформа | Xbox |
| Сайт | www.landofthedeadgame.com |

РЕЙТИНГ

| | |
|---|---|
| Игровой интерес | 3 x 0,40 |
| Графика | 3 x 0,20 |
| Звук и музыка | 2 x 0,10 |
| Дизайн | 3 x 0,20 |
| Ценность для жанра | 1 x 0,10 |

**2.7**

**Большинство зарубежных критиков сходятся в том, что игра Land of the Dead: Road to Fiddler's Green, созданная по мотивам фильма Джорджа Ромеро "Земля мертвых" - одна из худших игровых адаптаций. И мы в этом с ними полностью согласны. Проект от разработчиков BrainBox Games туп, глуп и местами ничтожен. Но не будем сразу скатываться до базарной ругани: объективность как-никак страдает.**

### Долгая дорога в Fiddler's Green

Однажды вечером фермер по имени Джек обнаруживает, что в его усадьбу проникли зомби. Разобравшись с незваными гостями и узнав, что на многие километры в округе не осталось живых людей, Джек решает отправиться в Fiddler's Green - последний оплот человечества.

Видимо, чтобы не отвлекать игроков от основного процесса истребления многочисленных толп зомби, сюжетная линия была с позором изгнана на задворки геймплея. Ведь по ходу развития событий никаких неожиданных или интригующих поворотов истории не предвидится.

### Пришлите больше свежих мозгов!

Игровой процесс примитивен. Большинство миссий выполнено по стандартной формуле "найди ключик - открой дверцу - убей монстра". Врагов в LotD присутствует аж три типа: зомби, зомби с оружием и зомби-блевоты, у которых при взгляде на вас резко начинается приступ тошноты.

AI врагов можно охарактеризовать не иначе, как "искусственный идиотизм". Если в фильме зомби эволюционировали, то в игре ничего подобного нет, и восставшие мертвецы представляют собой просто мясные автоматы. Они брезгуют уклоняться от ударов, более того, зачастую даже открытый дверной проем становится для них труднопреодолимым препятствием.

Но это все мелочи по сравнению с системой повреждений. Так, например, стреляем в грудь, а разлетается в клочья почему-то голова. Дубль два: стреляем следующему противнику снова в грудь, и вот чудо - он начинает хромать на левую ногу. Иногда, чтобы убить зомби требуется выстрелить раз шесть в голову. В то же время, два выстрела по ногам могут навсегда успокоить его бренное тело.

Отдельная песня - о физике. Кто сказал, что люди не летают? Еще как летают, причем зачастую в направлении, строго перпендикулярном тому, откуда стреляли. Кстати, к моменту приземления, нога, в которую стреляли, может пару раз обернуться вокруг шеи.

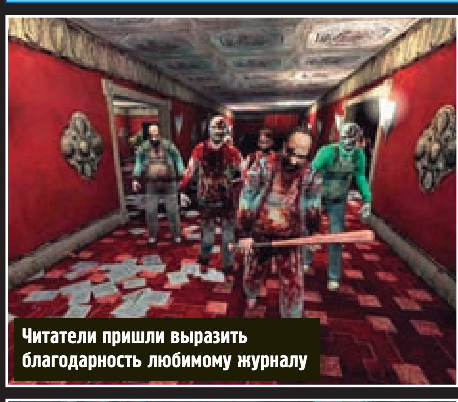
Из положительных моментов LotD можно отметить сравнительно большой арсенал из 14 видов оружия - начиная топором и заканчивая M-16. Еще есть метелка для сдувания пыли, которую можно будет со временем поменять на мощный пылесос в ближайшем пункте приема стеклотары.

### Примитивизм во всем

И под конец - о наболевшем. Конечно, графика не упала до уровня калькулятора серии МК-51, но тяготеет ближе к концу 90-х годов. Скудные интерьеры, убогая анимация персонажей, угловатые автомобили и прочие предметы окружения, фальшивые отражения в воде и трупы, имеющие привычку испаряться... В общем, LotD в техническом плане выглядит настоящим зомби.

А музыка... Создается ощущение, что там всего лишь одна композиция, да и та напоминает мои попытки выселить соседей с помощью исполнения под пианино душевной байкерской песни в духе: "Ветер мне горячий прямо в морду дуй. В даль лети дорога!".

P.S. Бокс игры предупреждает: "Приготовьтесь к ужасу", и здесь разработчики не солгали. Хотя бывают игры и хуже. Например, Underworld. Но это уже совсем другая история. ©


Читатели пришли выразить благодарность любимому журналу


Фантом грузовика (на заднем плане)... Мистика, да и только!

АВТОР
Петр ТЮЛЕНЕВ




| | |
|---|---|
| Жанр | Action/RPG |
| Издатель | Activision |
| Разработчик | Sony Online Entertainment |
| Платформа | PSP |
| Сайт | www.untoldlegends.station.sony.com |

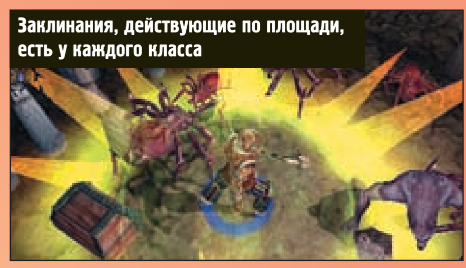


**РЕЙТИНГ**

| | | |
|---|---|---|
| Игровой интерес | 6 | x 0,40 |
| Графика | 7 | x 0,20 |
| Звук и музыка | 7 | x 0,10 |
| Сбалансированность | 7 | x 0,20 |
| Ценность для жанра | 6 | x 0,10 |

**6.5**


Мультиплеер: вместе веселее!


Заклинания, действующие по площади, есть у каждого класса

# РАССКАЗАННАЯ ЛЕГЕНДА

*Иногда лучше жевать, чем говорить.*
**Рекламный слоган**

**Вы просыпаетесь в незнакомой комнате и с трудом собираетесь с мыслями. Вы помните, что живете в славном высокогорном городе Авен - единственном оплоте человечества в мире Унатака. Вчера проходили торжества по поводу избрания новой правительницы, а также состязание на звание Guardian'a - почетного телохранителя высших должностных лиц. И последнее вы, кажется, выиграли. Ничего, работа непыльная: еда и крыша за счет города, обязанностей не больше, чем у гвардейцев британской королевы... Черт! Откуда эти агрессивные пауки в моей комнате? Опять обманули... Что ж это такое?!**

Untold Legends: Brotherhood of the Blade - первая Action-RPG для PSP. По каким-то непонятным причинам Sony Online Entertainment решила запустить именно на PSP совершенно новый бренд, создав оригинальный игровой мир. Помимо него, если разобраться, в "Нерассказанных легендах" ничего нового нет: это старательная, но стерильная копия Diablo или Sacred.

Классов персонажей четыре: алхимик, близкий к традиционному магу, друид, смахивающий на классического жреца, рыцарь, мастер разнообразных железяк, и берсеркер, владеющий боевыми искусствами. Классы отличаются спецспособностями и подходящей экипировкой. Впрочем, несмотря на уверения разработчиков в "немного отличающемся от других представителей жанра геймплее", залог победы любого героя - длинная палка с высоким damage'ем в руке и три десятка "лечилок" за спиной.

Сюжет прост, как двуручный меч. Отцы (и матери) города, обеспокоенные вторжением пауков-убийц, посылают нашего Guardian'a на однообразные задания и постепенно раскрывают великий заговор против Авена. Под занавес нам придется возродить древнее Братство клинка и завалить темного бога с трудновыговариваемым именем Xoquoxxotil. Все задания, имена, адреса и явки максимально подробно фиксируются в журнале: раздумывать почти не о чем. Диалоги отсутствуют, имеются только монологи, предваряющие либо новый квест, либо битву с боссом. Игровой мир действительно велик и разнообразен, но на деле различия между локациями сводятся к интерьерам подземелий и двум-трем типам поведения монстров.

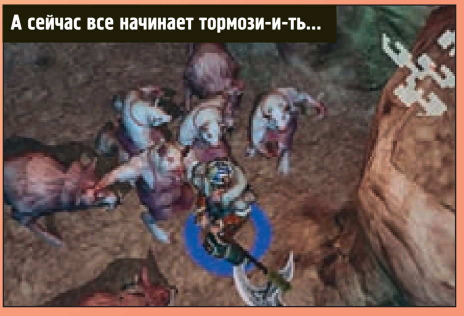
Так и напрашиваются способы улучшить игру. Например, озвучить речь персонажей - их индивидуальность раскрывается лишь мелким портретом. Убрать случайную генерацию уровней: она не столько позволяет проходить игру всякий раз по-новому, сколько создает нелогичные и неинтересные карты. Усовершенствовать графику: в статике она смотрится великолепно, зато во время боя, особенно с несколькими противниками, игра нередко подтормаживает. Добавить музыки: среди мелодий есть парочка запоминающихся, но уж больно часто они повторяются.

В режиме мультиплеера игра выглядит получше. Продумана система дележки золота и обмена ценностями, многие спецспособности рассчитаны на "товарищей". Впрочем, в мультиплеере ролевая и сюжетная составляющие всегда отходили на второй план. Жаль только, что диск с игрой необходим каждому участнику: не всякий решится взять Untold Legends в личную коллекцию.

Создается впечатление, что Untold Legends: Brotherhood of the Blade делалась для галочки: мол, никто теперь не сможет упрекнуть PSP в том, что на платформе нет добротной (хотя и не шедевральной) "дьяблоподобной" Action-RPG. Видимо, засветившись на безрыбье, игра привлекла внимание общественности, и в SOE доковывается продолжение с подзаголовком The Warrior's Code. ©



Доброжелательный интерфейс даже подсказывает нам, когда можно подобрать оружие


А сейчас все начинает тормози-и-ть...

Максим МИШИН

# Персидские тайны

Принц бежал по каменному карнизу, надо было успеть подлезть под железную решетку до того, как она опустится, потому что за ней стоял узкогорлый кувшин, а сил почти не было: сзади остались два колодца с шипами, да и прыжок со второго яруса на усеянный каменными обломками пол тоже стоил немало.
**Виктор Пелевин. "Принц Госплана"**

**Prince of Persia в начале девяностых - это убийца всего свободного, а частично и рабочего времени офисных сотрудников, по счастливой случайности имевших доступ к компьютерам. Prince of Persia сегодня - экшн "выше среднего" с видом от третьего лица. Разница между самым первым проектом и недавней реставрацией сериала силами Ubisoft не может не ощущаться. За пятнадцать лет сладковато-приторный аромат востока выветрился, характерные арабские мотивы уступили место тяжелому року, а класс врагов "стражник замка обыкновенный" перестал существовать.**

Упрекать Ubisoft в осквернении святого тайтла - значит идти против истины. Напротив, нам уж в третий раз доказывают, что концепция оригинала сохранена и более чем пригодна к употреблению. Что же накрутить вокруг нее - личное дело разработчиков, ориентирующихся на желания потребителей и последние веяния моды в жанре. Но тот простенький прыгучий паренек из начала девяностых годов всегда будет больше любим - ибо классика. Ностальгирующие фанаты до сих пор не против запустить оригинал, пробудить старые навыки и уж было задремавшие рефлексы и в очередной раз попытаться…

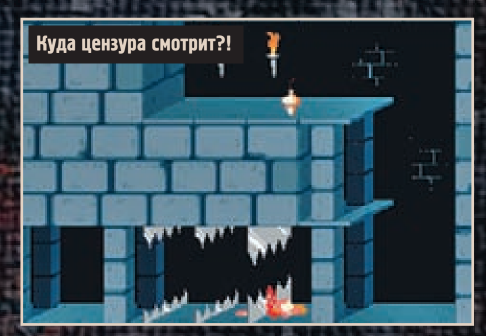
## …убить визиря, vol. 1

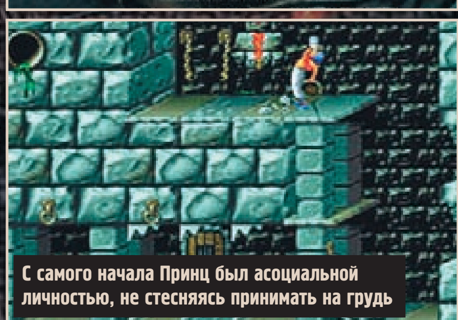
### Prince of Persia

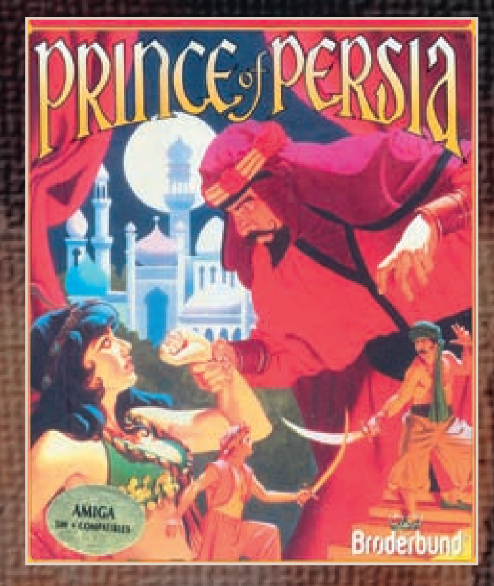
**Платформы:** *PC, Atari ST, Spectrum, Amiga, Macintosh, NES, Game Boy, Game Boy Color, Sega Master System, Sega Game Gear, Sega Genesis/MegaDrive, Sega CD, Turbografx-16 CD/PC Engine CD, Super Nintendo.*

Prince of Persia того времени не мог похвастаться глубоким сюжетом. Повествование не выходило за рамки типичной восточной мечты: убрать с дороги визиря-плохиша, жениться на знойной персидской принцессе и захапать полцарства в придачу. Но вот незадача - сам визирь не очень-





Куда цензура смотрит?!


С самого начала Принц был асоциальной личностью, не стесняясь принимать на грудь







то жаждет встречи с наглым выскочкой и бросает его в темницу. Чтобы добиться аудиенции, герою предстоит на протяжении тринадцати этапов избегать смертельных ловушек и одолевать озлобленных стражников.

Так и хочется сравнить Prince of Persia с тетрисом: столь простая, на первый взгляд, концепция и такой гениальный игровой процесс. Список доступных действий сводится к прыжкам в длину и высоту (в некоторых версиях можно было еще красться - весьма удобно для аккуратного приближения к краю платформы). Весьма скудно по нынешним меркам, но в этом и кроется одна из особенностей игры: будучи столь ограниченными в действиях, преодолеть ту или иную хитроумную ловушку, да еще без ущерба для здоровья, было не так уж и сложно. Ненадежный пол темниц так и норовит рассыпаться, на пути встречаются смертельно опасные шипы, да и падение с большой высоты рискует обернуться катастрофой. По этапу нужно бежать, открывая двери при помощи переключателей и совершая длинные прыжки. Хорошо, что герой умеет цепляться за платформу в случае небольшого недолета, иначе и без того не сладкая жизнь стала бы еще тяжелее.

По мере своих сил усложняют ее и стражники с колюще-режущим оружием в руках. Найденный на первом этапе меч не будет пылиться без дела. Поединки с врагами - это настоящее фехтование, где нужно умело подбирать момент для удара, и для особо нетерпеливых первая же стычка может стать последней.

Терпеть действительно предстоит много. Prince of Persia - испытание силы воли, выдержки, характера игрока. Пролететь игру на одном дыхании могут лишь профессионалы, закалявшиеся в темных казематах не один день и знающие архитектуру всех этапов наизусть. Да, Prince of Persia сложна. Странно говорить такое про игру, позволяющую погибать неограниченное количество раз, но это действительно так. Фокус в том, что на полное прохождение отводится час и неосмотрительные действия в начале игры заставят ближе к концу нервничать из-за возможной нехватки времени.

Управление, кстати, тоже является своеобразным испытанием. Оно весьма непривычно, принц не может остановиться сразу и по инерции пробегает еще немного, после того как кнопка бега отпущена. Кто-то назовет это минусом, на самом деле это авторская задумка. Потому как при иной реализации контроля над героем жизнь стала бы гораздо проще.

Говорить о графических красотах первой части бессмысленно. Дело в том, что игра стала одной из самых портируемых в истории и визуальное оформление варьируется от неплохого до отличного. Естественно, что самая первая версия для Apple II выглядит бледновато и не идет ни в какое сравнение с последовавшими версиями для других Macintosh'ей, где Prince of Persia щеголял высоким разрешением и разнооб-



### ДОБРОСОВЕСТНО



Продолжая разговор об отличиях, не лишним будет отдельно упомянуть версию для SNES. Простым портом дело не ограничилось. Знакомые уровни переработали, расставили дополнительные ловушки, а также не поленились добавить несколько новых маршрутов. Для неуверенных в себе появился режим тренировки, да и времени на прохождение предоставили гораздо больше. В итоге на SNES вышел один из наиболее качественных проектов, достойный внимания в первую очередь (после оригинала, разумеется).




Эй, товарищ! Это моя бутылка!


Некоторые охранники совсем отощали - того и гляди, Принца съедят

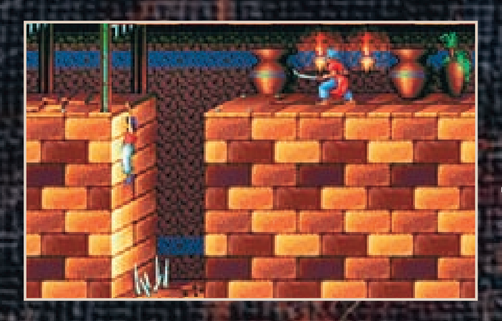




разием цветов. Первый консольный образец для NES создавался по образу и подобию версии для PC (на других платформах принц выглядел немного иначе). Шестнадцатибитные варианты смотрелись гораздо лучше и радовали глаз обилием мелких деталей. Но есть у всех проектов и одна общая черта - независимо от богатства цветовой палитры, анимация всегда была на высоте. Гордость Prince of Persia, отличающая его от всех остальных с самого рождения, осталась нетронутой.

Со звуковым сопровождением не все так радужно. В некоторых версиях оно практически отсутствует, в других, например, для Game Boy, лучше бы совсем не появлялось, до того раздражающий писк несется из слабого динамика. Но приятно, что игры, вышедшие на компакт-дисках для PC и Sega CD, могут похвастаться саундтреком соответствующего CD-качества, а последняя и вовсе имеет в своем распоряжении частичную озвучку.

Сложно однозначно оценить Prince of Persia сейчас. У людей, заставших тот период, когда компьютеры были большими и слабыми, а консоли только набирали популярность, воспоминания об этой игре более чем теплые. Сейчас создать конкурентоспособный проект в одиночку невозможно, а геймеры привыкли к разнообразию, как геймплейному, так и графическому. Но не знать, откуда растут ноги у одного из популярнейших экшнов нынешнего времени, непростительное упущение.






## Побег из Шоушенка

**Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame**

**Платформы:** *PC, Macintosh, SNES.*

Хорошей игре - хороший сиквел. Пусть Prince of Persia 2 не добился такой популярности и не почтил своим вниманием такое дикое количество платформ, как его предшественник, но от этого он не перестает оставаться достойным проектом. Сюжетом игра не блещет, но ведь не это главное. Достаточно лишь того, что новое путешествие мотивировано очередными интригами визиря и принц первым делом вынужден оперативно делать ноги из замка, чтобы не оказаться вновь в темнице.

После будут пещеры, руины, замки - уже знакомый антураж с обилием платформ и загадок. Последние, как принято делать в продолжениях, стали гораздо изощреннее, и претензий к разнообразию не возникает до конца игры. Прохождение на время осталось, но теперь его гораздо больше, и стартует таймер не с самого начала. Менее волнительным прохождение от этого не становится, но в целом, за счет упрощения некоторых элементов, игра оказалась добрее к геймеру.



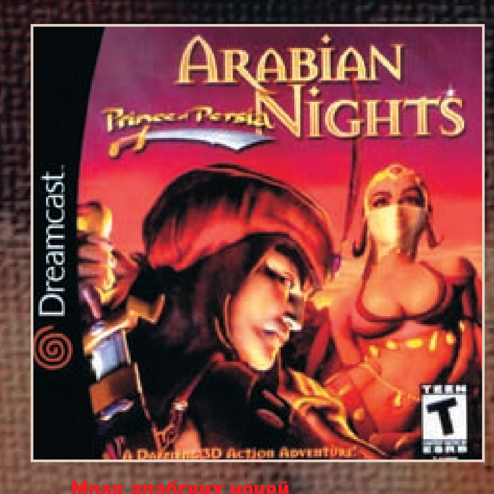
Не желаете ли партию?

Мое второе "Я"

Vizier Wins! Stage Fatality

Prince of Persia 2 превзошел оригинал во всем. Игра для своего времени достаточно красива (в версии для Macintosh опять же присутствует высокое разрешение), особенно ближе к финальным этапам. Общее приятное впечатление портит лишь тот факт, что единственный консольный порт для SNES по звуку и анимации сильно уступает оригиналу.

Вторая игра про принца с восточной улицы не получила статуса игровой классики, про нее нечасто вспоминают, предпочитая ностальгировать по аскетичному оригиналу. Но если последний пришелся вам по душе, на продолжение необходимо обязательно обратить внимание.

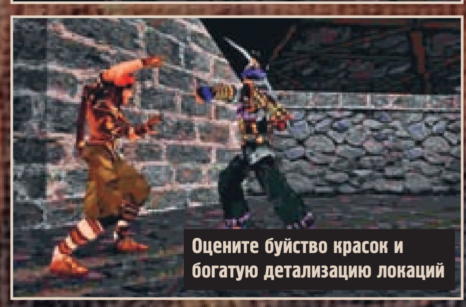



Мрак арабских ночей

**Prince of Persia 3D: Arabian Nights**
**Платформы:** *PC, Sega Dreamcast.*

Сложно было предположить, чем обернется первая попытка добавить в Prince of Persia третье измерение. Адаптировать весьма специфичную игровую механику под 3D, не потеряв при этом играбельности, - задача непростая и решить ее с наскока не удалось. Нечто с подзаголовком Arabian Nights с первых же минут шокировало своей убогостью.

Вы смотрите на этот ужас на свой страх и риск



Оцените буйство красок и богатую детализацию локаций

Для своего времени внешне игра выглядела вполне сносно, а некоторые дизайнерские находки могли даже приглянуться отдельным эстетам. Но игровой процесс не выдерживал никакой критики, а ведь это именно тот элемент, который никак нельзя портить, - именно за геймплей оригинал был любим и узнаваем. Управление, которое в двух первых частях числилось в списке оригинальных идей, на этот раз оказалось просто недоделанным. Медлительный, неповоротливый принц с трудом перемещался по локациям, а прыжки по платформам пугали уже одним фактом своего существования. На такие мелочи, как неподатливая камера, уже не обращаешь внимания. Гораздо важнее выжить в бою, где принц вообще выходит из-под контроля.



Многие игровые серии, какими бы хорошими они ни были, имеют хотя бы один неудачный эпизод, и повесть о восточном престолонаследнике - не исключение. Как и оригинал, Prince of Persia 3D требует огромного терпения и усидчивости. Но не потому, что нужно досконально изучить все локации, излазить все потайные лазы подземелий и потом по ним как можно более аккуратно пробежать. В трехмерном пространстве совсем иные задачи - не умереть от скуки и сохранить как можно больше нервных клеток к концу игры. Тот, кто осилит хотя бы пару этапов, - уже герой.

## ГЛАВНЫЙ В ПЕРСИИ



Мало кто подозревает, что одну из лучших игр начала девяностых Джордан Мекнер создавал практически в одиночку. Испытав новую технологию анимации в 1984 на Karateka и продав полмиллиона копий последней, сей талантливый человек озадачился созданием настоящего хита. В 1989 году, после четырех лет разработки (невиданный по тем временам срок), на свет появился Prince of Persia, продажи которого оказались вчетверо большими, чем у Karateka, а создателю игра подарила репутацию гения. В первую очередь поражала ротоскопическая анимация, невероятно плавная (по тем временам) и похожая на движения настоящего человека. Примечательно, что над игрой работал семейный подряд: музыку писал отец Джордана, а подопытным кроликом для создания анимации выступил его брат.









Бегущий человек

### Время детям не игрушка

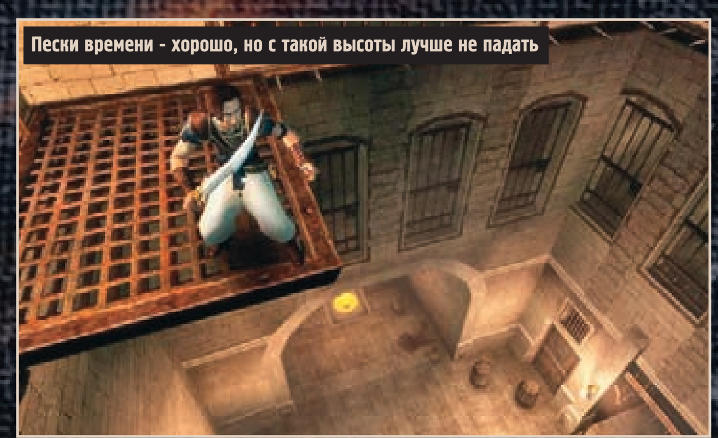
**Prince of Persia: The Sands of Time**
**Платформы:** *PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance.*

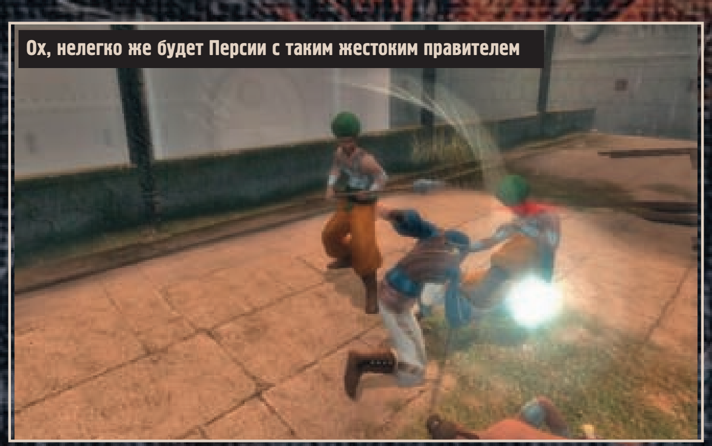
Никому не нужный тайтл, из которого от старости сыплются пески времени, Ubisoft решила подобрать, обогреть и вернуть ему утерянные регалии. Затея казалась сомнительной, особенно после того позора, которым оказалась Arabian Nights, но разработчики уверенно шли к своей цели, и конечный результат заставил многих скептиков замолчать.

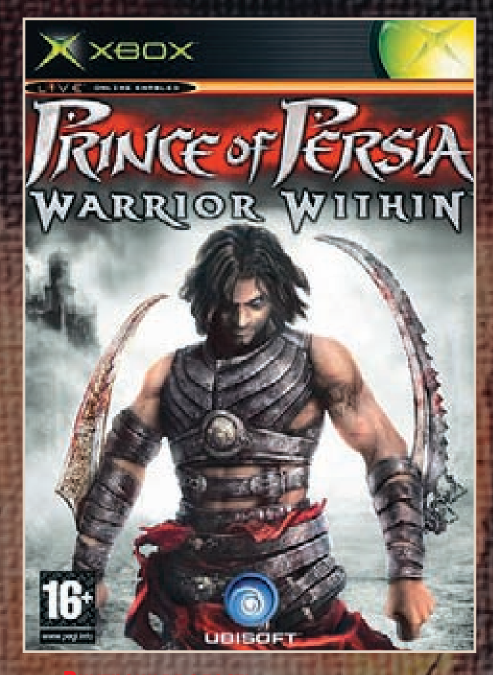
За основу была взята классика, но это не значит, что подконтрольный герой - тормознутая кучка бело-желтых пикселей. От оригинала взяли лишь идеи и крайне бережно перенесли их в 3D. Новый принц - по-прежнему гибкий и ловкий боец, по-прежнему прыгает по платформам и рубит врагов. Тонкость в том, как он это делает. С огромной скоростью герой преодолевает опасные ямы с шипами, бегает по стенам и совершает длиннющие прыжки.

Сюжет позволил внедрить в игру еще один интересный элемент. Дело в том, что принц при помощи необычного кинжала получил контроль над временем. Пусть и высвободил при этом великое Зло, но ведь поиграть с часами так интересно. А всех недругов мы упакуем обратно, не сейчас - так в многочисленных сиквелах. Иными словами, принц исправляет фатальную ошибку, получив при этом достаточно важный девайс. Если вы оступились или не рассчитали расстояние до ближайшей платформы, достаточно просто активировать пески времени и вас откинет на несколько секунд назад. Немаловажен и тот факт, что теперь принцу помогает особа женского пола, вооруженная грозным луком. С учетом того, что локации представляют собой огромные головоломки, как в старые добрые времена, появление помощника открыло новые просторы для их решения.

Конечно, игра получилась не без огрехов. Камера, иногда фиксированная, иногда подвижная, не всегда позволяет выполнять все акробатические трюки аккуратно. Но прекрасное техническое исполнение и чрезвычайно бережное обхождение с традициями позволили назвать The Sands of Time достойным наследником оригинала, а многие игровые издания так расчувствовались, что назвали ее игрой года.


Пески времени - хорошо, но с такой высоты лучше не падать


Ох, нелегко же будет Персии с таким жестоким правителем





Два лезвия против одного - преимущество налицо

## Внутренняя злость

**Prince of Persia: Warrior Within**
**Платформы:** *PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube.*

Воодушевленная успехом своих восточных сказок Ubisoft решила выдавить все соки из тайтла до конца. Новый проект Warrior Within решено было сделать в соответствии с последними модными тенденциями. Ориентируясь на раздолбая Данте, разработчики решили поэкспериментировать с типажом главного героя. Мрачный озлобленный принц, постоянно скрывающийся от злого демона по имени Дахака, научился материться и с особым цинизмом уничтожать супостатов, оправдывая этим возрастной ценз игры. К тому же, то тут то там мелькают полуобнаженные девицы, чья ценность для сюжета сомнительна, но развлекательная функция полностью оправдана.

Игровая механика не претерпела серьезных изменений по сравнению с The Sands of Time, разве что боевая система отныне не примитивный довесок, а вполне полноценный элемент геймплея. В руки принца вложили сразу два клинка, обучили его новым приемам (например, кровожадно сносить головы врагам - камера специально притормаживает и смакует такие моменты) и отправили на борьбу с бандитизмом. Враги новые, а замки все те же, старые, головоломные, с облетами камеры и демонстрацией ключевых точек.

Графический движок решили не менять, но игра от этого нисколько не проиграла: на момент релиза это был один из самых технически совершенных проектов в рамках жанра. Повеселил саундтрек: тяжелая музыка, вступающая во время появления недругов (пользуясь случаем, передаем привет DMC), изрядно прибавляет желания резать, рубить, шинковать и отражает терзающие принца тревоги.


Одинокий пират Карибского моря

Минус один - шедевр, как и большинство сиквелов, опопсел. Отрецензированная в прошлом номере третья часть тоже не преподнесла сюрпризов, получила свои восемь баллов за стабильное качество и наверняка будет забыта в самое ближайшее время. Остановись разработчики на первой игре, и не пришлось бы слышать упреки в неоригинальности. А так в рамках трилогии игра успела отойти от классической задумки в сторону разудалого экшна. Массы требуют, Ubisoft подает. Но заслуживает ли такого обращения легендарный Prince of Persia?

## Мобильный вариант

Такая популярная игра, как Prince of Persia, не могла обойти своим вниманием портативные консоли. Причем о каком-либо портировании речи не идет - для каждого хендхелда выделен эксклюзивный "принц". GBA может похвастаться весьма неплохим платформером по мотивам The Sands of Time: игра выполнена в 2D, радует неплохой графикой и звуком, но самое главное - процесс напоминает классику, пусть и сильно переосмысленную. Для PSP и NDS вышли проекты Prince of Persia Revelations и Battles of Prince of Persia соответственно. Первая представляет собой расширенную и слегка измененную версию Warrior Within, неплохо адаптированную под нужды карманной консоли. Вторая же оказалась стратегией, дополняющей сюжетную линию первых двух частей. ©

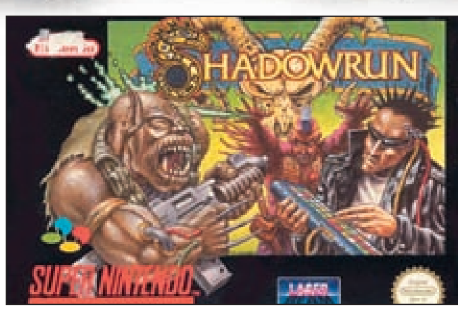


Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ

# БЕГУЩИЕ ТЕНИ

*Мы - технологические крысы, плывущие в океане информации. Мы строим собственные миры в Киберпространстве. Среди нулей и единиц, среди битов, мы строим свое сообщество.*
**Кристиан Кирчев. "Манифест киберпанка"**

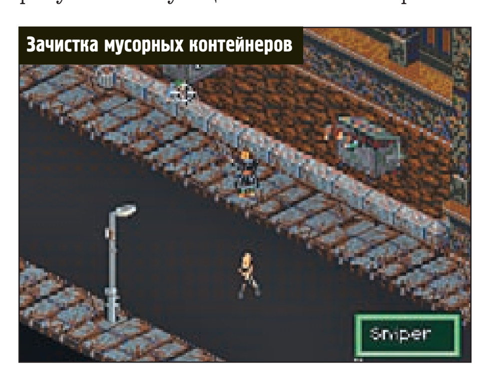
**Что будет, если взять крокодила Гену, вживить ему пару нейрослотов и подключить к компьютеру? Если взять эльфов, дварфов, магов и переместить их из классического фэнтезийного мира в апокалиптическое будущее? Если стравить в этом будущем все и вся, отнять власть у парламентов и королей, отдать ее в руки криминальных боссов, контролирующих мощнейшие транснациональные корпорации, опутать мир сетями глобальной паутины, по которой циркулируют миллионы гигабайт информации, сплести магию и кибернетические технологии воедино, наводнить кварталы мегаполисов жуткими монстрами, пришедшими из виртуальной реальности? Если оживить мечты скромных школьников, сидящих на задних партах. Идеи живущих в Сети, образы, приходящие художникам и литераторам, творцам киберпанка? Получится Shadowrun.**




**Упал, умер. Очнулся - ничо не помню...**

| | |
|---|---|
| Игра | Shadowrun |
| Жанр | RPG/Action/Adventure |
| Платформа | SNES |
| Издатель | Data East Corporation |
| Разработчик | Beam Software Pty. |
| Год выпуска | 1993 |

Shadowrun - холодная, мрачная, жестокая киберпанковская сказка, где власть над миром делят транснациональные корпорации (в дальнейшем - ТНК), агенты которых нанимают небольшие отряды "Бегущих в тенях", для выполнения различных заданий. Часто таковыми становится кража секретных данных из терминалов: работа для экспертов Сети - декеров, подключающихся к компьютерам через вживленные в мозг электроды. Оружие продается как колбаса - почти в любой забегаловке, благодаря чему образуется множество банд, терроризирующих мирных жителей. Идет идеологическая война между целыми народами. Сгущает краски широкая распространенность кибернетических имплантантов, способных многократно увеличивать возможности любого организма. "Фэнтезийные" существа (орки, тролли, эльфы, гномы) появляются во вселенной игры, как результаты мутаций человеческой расы.



Зачистка мусорных контейнеров

Shadowrun, изначально настольная ролевая игра, просто не могла не получить воплощение в видеоиграх. Консолью, которой посчастливилось первой принять в свой арсенал RPG на столь замечательную тему, стала SNES.

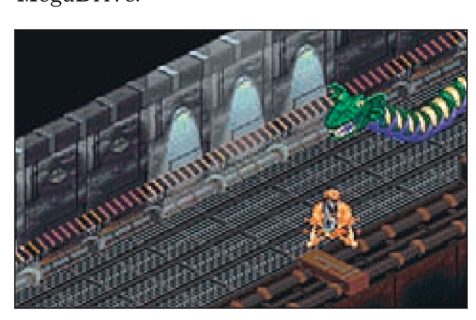
Местного главного героя, Джека Эрмитажа, атакуют наемные убийцы, после чего тот погибает. Однако в повествовании появляется таинственная женщина-оборотень и читает над бездыханным телом заклинание. Живой и невредимый Джек приходит в сознание в городском морге. Герой потерял память, не помнит собственного имени (интересно, создатели игры Planescape: Torment видели SNES'овский Shadowrun?) и выхо-

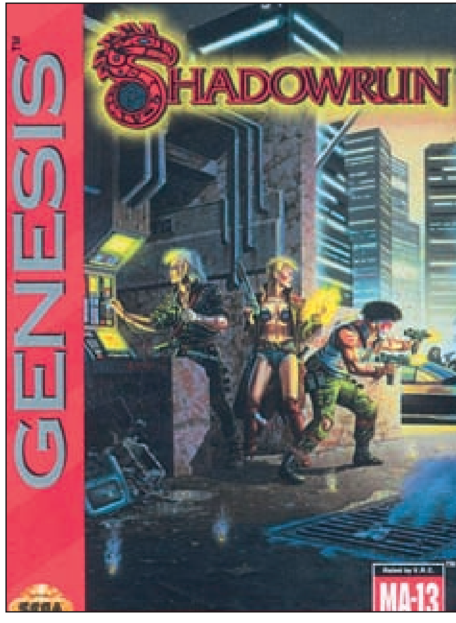


дит искать правду. Он попадает в причудливый мир: небоскребы корпораций, пестрящие неоновыми огнями улицы, монорельсовые экспрессы, вооруженные бандиты-фрики, повсеместная компьютеризация, орки в "косухах", дварфы с нейрослотами в затылке, змеи-мутанты, вампиры с автоматами. Опасность и загадки поджидают Джека на каждом углу.

Как и в любой уважающей себя RPG, здесь присутствуют растущие характеристики, скиллы и магазины с апгрейдами. Бои проходят в реальном времени, а случайных столкновений нет. Кстати, среди доступного оружия вы не встретите волшебных мечей и серебряных топоров. В специализированных магазинах взгляд бегает лишь по рядам огнестрельных орудий правосудия.

Можно набирать в партию компаньонов, но управляться они будут искусственным интеллектом, да и не задержатся с вами надолго, поэтому лучше сосредоточиться на развитии самого Джека. Shadowrun дает свободу перемещения, и вы часто вольны выбирать, в каком порядке выполнять квесты. Помимо основной информации, не возбраняется добывать и необязательную, но позволяющую глубже окунуться в атмосферу игры. Графически же Shadowrun на SNES смотрится лучше, чем вариант для MegaDrive.






**Шевеление в тенях**

| | |
|---|---|
| **Игра** | *Shadowrun* |
| **Жанр** | *RPG/Action/Adventure* |
| **Платформа** | *Sega Mega Drive* |
| **Издатель** | *SEGA* |
| **Разработчик** | *BlueSky Software, Inc.* |
| **Год выпуска** | *1994* |

Версии Shadowrun для SNES и MegaDrive делали разные команды, поэтому игры совершенно разные, как по сюжету, так и по геймплею.

События "сеговской" интерпретации разворачивались в 2052 году. Главного героя зовут Джошуа, и его основной целью является сбор сведений о погибшем брате - тот состоял в одном из отрядов "Бегущих в тенях". Убийство произошло в Сиэтле, куда и направляет стопы жаждущий мести родственник. Вначале игроку предоставляется выбор специализации, что влияет на стиль дальнейшего прохождения и базовые характеристики. Всего профессии три: самурай, предпочитающий для решения проблем использовать оружие, декер (хакер-профессионал) и шаман, умело контролирующий магические силы.

Сиэтл - город большой, разработчики сделали доступными все районы, две большие пригородные пустоши, пограничный Консульский остров и расположенную неподалеку индейскую резервацию с окрестными землями. За небольшую плату можно взять такси и легко посетить все области, кроме резервации Салиш-Шаде, где для входа требуется виза.




## ЛАБИРИНТ ОТРАЖЕНИЙ

У российского писателя-фантаста Сергея Лукьяненко есть вполне киберпанковская серия произведений о жизни в Сети и взаимоотношениях между ее обитателями - "Лабиринт Отражений", "Фальшивые зеркала" и "Прозрачные витражи". Пусть они не придерживаются колеи, заданной "отцами" жанра, и совсем не похожи на "Нейроманта". Писатель играет на чувствах старых компьютерщиков и геймеров, буквально живших когда-то в DOOM'е.



События в основном приходится наблюдать с высоты полета ласточки перед дождем. При встрече с NPC каждый раз появляется отдельный экран с портретом собеседника и дается описание того, что видит Джошуа: окружение, внешность присутствующих, какие-то вводные данные - точно как в настольном Shadowrun. Далее следует речь собеседника, а после - несколько (обычно 2-3) вариантов реплик. Каждый из них привязан к одной из кнопок контроллера.

Уйма времени уйдет на добычу денег, необходимых не только для приобретения амуниции, но и для выполнения некоторых сюжетных квестов. Так называемые "мистеры Джонсоны", агенты ТНК, охотно дают возглавляемой Джошуа бригаде "Бегущих в тенях" задания: от доставки пакетов до диверсионных вылазок в логова конкурентов. Заказы далеко не всегда безопасны и законны (а чаще всего как раз небезопасны и абсолютно незаконны), поэтому платят за хлопоты щедро. Также приносит прибыль кража информации из интернета. Подключиться к компьютерной сети можно с любого терминала, которые в изобилии присутствуют в городе. Сведения, полученные из корпоративных сетей (терминалы, расположенные в небоскребах ТНК), достаются куда сложнее по причине защищенности сильными антихакерскими программами. Однако вознаграждение стоит потраченных усилий.

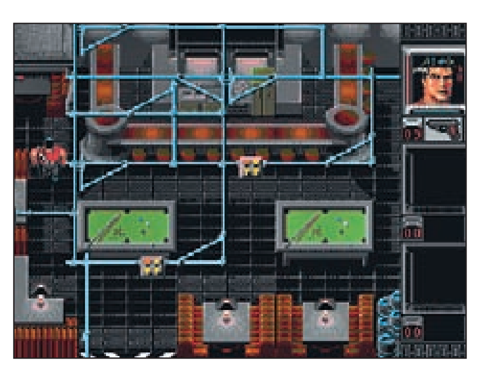
## ОТ FASA ДО FANPRO

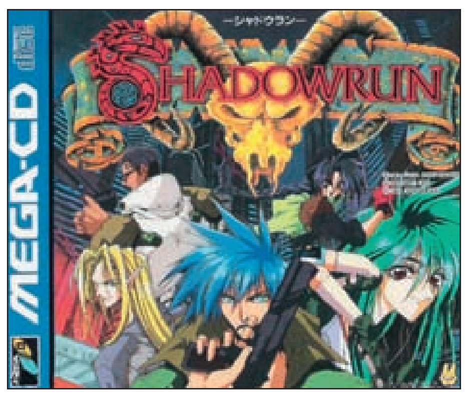
После 25 лет благотворной деятельности в индустрии ролевых игр, владельцы FASA, корпорации, создавшей Shadowrun, BattleTech, Earthdawn и т.д., решают переключить стрелки на рельсах и прикрывают RPG-лавочку. Бывшие сотрудники перешли в WizKids, стали фрилансерами или вообще покинули игровую индустрию. Права на бренды FASA были проданы WizKids Inc. Затем, когда владельцем WizKids стала крупная фирма, известная производством коллекционных игральных карт и сладостей (Topps), права на Shadowrun перепали дочерней компании - FanPro LLC.



В режиме подключения информационные узлы изображены в виде геометрических фигур. Защитные программы способны поднимать тревогу, что увеличивает обороноспособность всей сети, и атаковать виртуальную оболочку декера, а это чревато и отключением, и получением вполне ощутимого физического ущерба. Ваше оружие в борьбе с интернетовскими демонами - тоже программы, приобретаемые в магазинах, позволяющие обманывать и выводить из строя охранные системы.

Так кто бежит в тенях? Кто владеет информацией? Кто правит миром Shadowrun?






### Кто-кто, анимешные тролли!

| | |
|---|---|
| **Игра** | *Shadowrun* |
| **Жанр** | *RPG/Adventure* |
| **Платформа** | *Sega CD* |
| **Издатель** | *Compile* |
| **Разработчик** | *Group SNE* |
| **Год выпуска** | *1996* |

Shadowrun для экзотической Sega CD - малоизвестная игра и один из последних релизов для консоли. Версия рассчитана на японских игроков не только из-за тысяч иероглифов и анимешной стилистики. В отличие от двух предыдущих игр, муссирующих идеи корпорации FASA, действие разворачивается не в традиционном Сиэтле, а в фантастическом Нео Токио. Разница, согласитесь, есть.

Игрок контролирует партию, состоящую из уличного самурая Рикудо, эльфа-декера Ди Хеда, шаманки Мао и бывшего работника мощной ТНК - Сьюна. Приключения разношерстной компании начинаются с охоты на таинственного незнакомца, потом сюжет лихо закручивается, враги мельтешат, и только удача помогает не потеряться, распутывая клубок интриг.

В приключенческом режиме взаимодействовать с окружающим миром можно с помощью команд вроде "Смотреть", "Говорить", "Идти" и т.п. Головоломок и загадок в духе Myst здесь не встретить, зато придется много и продуктивно работать Шерлоком Холмсом. В этом поможет интернет, неиграбельные персонажи и ваше собственное внимание. Во время битв вид на действо меняется и персонажи получают возможность семенить по полю брани, используя ближние и дальние атаки, а также магию. По большей части успех сражений зависит от чисел, выпадающих на кубике, расположенном в углу экрана. Сечи порой происходят и в киберпространстве, если врагом оказывается злобный хакер.


Ракун Сити? Нео Токио!



### Калейдоскоп Гауфа

Если верить создателям данной игровой вселенной, на Земле до 2010 года наступит глобальное ослабление роли государства в мировой политике, зато возвысятся могущественные корпорации. По всему миру ТНК обретут права суверенных государств, будут содержать собственные армии, превосходящие по численности и силе национальные, поддерживать для собственных нужд отдельную инфраструктуру. При этом государственные коммуникации и даже природные ресурсы приватизируются.

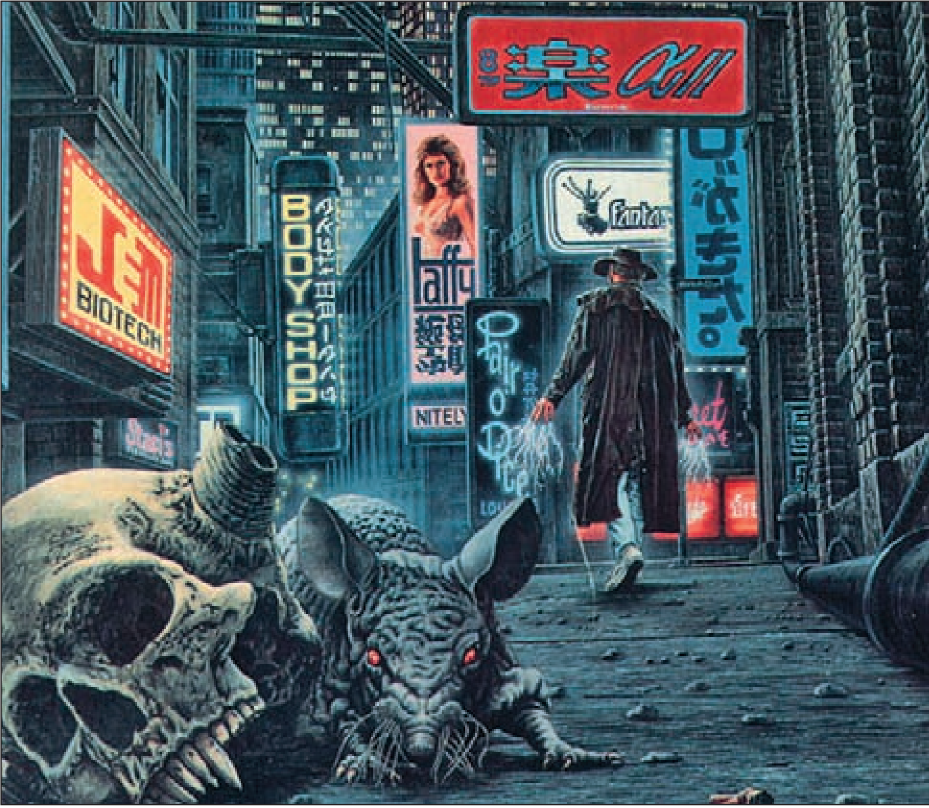
Ливия использует химическое оружие против Израиля, Израиль забрасывает Ливию ядерными бомбами. Обиженные американские индейцы-сепаратисты революционным чутьем прознают о приближении часа X, собираются в стаи и захватывают американское ядерное оружие. Потом они из американских же шахт выпускают ракеты MIRV, направленные на Россию. После такого злодейства большинство индейцев помещаются в концлагеря, называемые "центрами переподготовки". Далее следуют всяческие народные волнения, бунты, а в 2010 году четверть населения земного шара гибнет от Вирусного Синдрома Токсической Аллергии (VITAS). У многих рождаются дети-мутанты - идет первая волна появления эльфов и дварфов, могучих драконов и даже говорящих зверей. С ними приходит и магия. В 2011 году британская база в Северной Ирландии уничтожается магическим ударом. В связи с этим Папа Римский придает анафеме металюдей ("сказочных существ"). В 2012 дракон Дунклезан, питающий интерес к технологиям, дает интервью СМИ, где проповедует религиозную терпимость и получает за это 13 миллионов долларов. В 2016 Конгресс принимает решение об уничтожении злобных американских индейцев, те изо всех сил сопротивляются, прибегают к погодной магии и захватывают некоторые военные базы. Космическое агентство NASA куплено с потрохами ТНК "Ариес". В 2018 году индейцы добиваются выселения европейцев с северо-запада Америки и создают там собственное государство. Следующий год ознаменовался покушениями на нескольких президентов и авариями на промышленных предприятиях.



2020 год - Иран провозглашает джихад против рас металюдей. Тегеран сожжен сошедшим с ума драконом по имени Аден. В 2021 происходит вторая "фэнтези-волна": 10% людей мутируют в орков и троллей. В Америке, на руинах демократии, создаются концлагеря, куда помещают местных металюдей, так как правительство боится новых мутаций и распространения заразы. Однако к 2025 магию, принесенную эльфами и драконами, признают за полезное нововведение. В крупнейших университетах открываются факультеты волшебных наук, в частности Массачусетский Институт Технологии переименован в Массачусетский Институт Технологии и Магии. На протяжении следующего десятилетия продолжаются войны, обильно расцветают расовые конфликты. В 2030 г. разражается первая крупная война между ТНК. В 2034 три великих дракона, ратующих за сохранение экологии Земли, вдохновляют на подвиг металюдей и разумных животных, с которыми захватывают бассейн Амазонки. После капитуляции Бразилии образуется страна Амазония, царство борцов за экологию. Тем временем от США откалываются южные штаты и образуют конфедерацию. Чернокожие бегут оттуда толпами, желая свободы и независимости, как и индейцы. Эльфы захватывают власть в Ирландии, дварфы им завидуют и тоже хотят чего-нибудь захватить... В общем, относительное затишье наступит только в 2042 году, но ненадолго. Далее идут успешные исследования в области кибернетики, имплантантов, клонирования, генных мутаций. 2052 год - некто Джошуа прибывает в Редмондские пустоши, что близ Сиэтла...

## Какой еще "Мегадрайв"?

У людей старшего поколения словосочетание "ролевая игра" может ассоциироваться с патлатым подростком в развевающихся занавесках, шляющемуся по лесам с обломком швабры, обмотанной синей изолентой, с картонным шлемом и щитом. Да, было и такое. Давно. Благо за прошедшие годы российское ролевое движение шагнуло на новый уровень. Но для американцев и англичан Role Playing Game - это хобби, представляющее собой длительное сидение вокруг стола, кидание цветных костей (в самой популярной ролевой игре - Dungeons and Dragons - используются кости от 4 до 100 граней) и "отыгрывания" ролей выдуманных персонажей в интерактивном романе. Обычно такая игра невозможна без нескольких томов правил, содержащих законы мира, в котором происходит действие, и наличия как минимум двух человек: ведущего, и игрока. Ролевым играм и их сеттингам часто посвящаются книги, иллюстрации в сборники правил рисуют известные художники, а над созданием новых миров и доработкой уже существующих ломают головы многие талантливые люди. Создание ролевых игр состоит из планирования и обустройства необычных миров и обществ. Детальное описание многообразной вселенной той же D&D содержится в почти сотне больших томов. Кстати, осенью прошлого года вышла четвертая редакция (собрание правил) ролевой игры Shadowrun. Там все хорошо и интересно: 2070 год, природные катаклизмы, радиоактивные пустыни, гигантские броненосцы, а те счастливчики, которым совершенные технологии помогли во много раз обострить чувства, пьянеют от российского кефира и пленяют грозных наркодилеров.






## Не каждый панк - киборг

В видеоиграх жанр киберпанка представлен проектами, в основном, по мотивам книг западных писателей. Чтобы получить неплохое представление о теме, можно поиграть в Neuromancer, Blade Runner, BloodNet, Deus Ex, Syndicate и, конечно, Shadowrun. Однако киберпанк - это не только видеоигры. В литературе это жесткая технократическая проза, гремучая смесь боевика, фантастики и постмодернизма. Из зарубежных писателей, основателей и творцов жанра, можно назвать, к примеру, Вильяма Гибсона и Брюса Стерлинга.

Киберпанк - это также субкультура, в атрибутику которой входят гаражи, напичканные электроникой, разобранная на части бытовая техника, компьютеры, опутанные множеством проводов (вспомним аниме Serial Experiments Lain), индустриальные пейзажи, языки программирования, необычный пирсинг и обязательно - глобальная информационая сеть. Настоящие друзья только там, в виртуальном пространстве, и они знают друг друга лишь благодаря каналам ретрансляции. Сеть уже поглотила их, как когда-нибудь она поглотит все человечество. ©

## Castlevania Double Pack (GBA)

**Aria of Sorrow**

Если вы хотите усложнить себе жизнь, когда начнете новую игру, напечатайте NOSOUL в качестве имени, и души станут не доступны для использования. Слово NOUSE запретит использование предметов.

После получения хорошей концовки (убийства Хаоса) начните новую игру с именем JULIUS, чтобы поиграть за Джулиуса.

**Harmony of Dissonance**

Чтобы отнять у себя возможность использовать магию, введите NOMAGIC вместо имени, начиная новую игру.

Имя HARDGAME откроет усложненный режим игры.





## James Bond: From Russia With Love (GC)

**Секретные костюмы**

| *Костюм* | *Где найти* |
|---|---|
| **Bond's Dinner Jacket** | Получается в Q's Head Quarters во второй части миссии Hedgemaze. |
| **Bond's Snow Suit** | На миссии Factory |




## Yu-Gi-Oh! GX (GBA)

В магазине карт выберите passwordmachine, и вводите:

| *Код* | *Эффект* |
|---|---|
| **23995346** | Blue Eyes Ultimate Dragon |
| **94212438** | Destiny Board |
| **31893528** | Spirit Message "I" |
| **67287533** | Spirit Message "N" |
| **94772232** | Spirit Message "A" |
| **30170981** | Spirit Message "L" |
| **33396948** | Exodia the Forbidden One |
| **07902349** | Left Arm of the Forbidden One |
| **44519536** | Left Leg of the Forbidden One |
| **70903634** | Right Arm of the Forbidden One |
| **08124921** | Right Leg of the Forbidden One |
| **82301904** | Chaos Emperor Dragon - Envoy of the End |
| **72989439** | Black Luster Soldier - Envoy of the Beginning |
| **57046845** | Gearfried the Swordmaster |
| **40640057** | Kuriboh |
| **90810762** | Raging Flame Sprite |
| **75417459** | Release Resraint |
| **38992735** | Wave-Motion Cannon |
| **00423705** | Gearfried th Iron Knight |
| **46986414** | Dark Magician |
| **57953380** | Card of Safe Return |
| **00295517** | A Legendary Ocean |

## Shadow of the Colossus (PS2)

**Символ ICO**

Если вы используете карту памяти с записью сохранений ICO, конь Агро вместо обычного символа на своем лбу будет иметь значок "I".

**Повышение здоровья и выносливости**

Белые ящерицы, разгуливающие во многих областях игрового мира, могут быть съедены для повышения выносливости. Застрелите ящерицу из лука, и потом нажмите "круг", чтобы поднять ее и съесть.

На многих деревьях в игре растут фрукты, которые также можно есть. Они способны как восстанавливать здоровье, так и повышать максимальный его запас. Сбиваются плоды тоже с помощью стрел и едятся с помощью "круга".

**Главное - хвост!**

Необязательно убивать ящерицу, чтобы увеличить свою выносливость. Попытайтесь прицельно выстрелить из лука прямо в ее хвост. Если у вас все получилось, стрела пришпилит зверушку к земле, и, когда вы приблизитесь, она убежит, оставив на ужин свой хвост. В нем вся сила! Теперь, если вы позже вернетесь в это место, та же ящерица отрастит новый хвост, и у вас всегда будет чем полакомиться перед очередным подвигом.

# Dialup - доступ

# NightSurf

неограниченный доступ:

**00:00**

**09:30**

у нас самая ранняя "ночь"!

**$4** неделя

**$14** месяц

Неограниченный доступ:
00:00 - 09:30
Дополнительный доступ:
09:30 - 19:00 - $1/час
19:00 - 00:00 - $0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:
Почтовый ящик 20 Mb,
домашняя WWW страница

ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(495) 956 1380

регистрируйся: (495) 995 1080, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/



## Megaman X Collection (PS2)

**Megaman X**

Пройдите Megaman X, чтобы открыть в галерее (нажмите L1 в главном меню) опцию STAFF, картинки и хинт.

**Megaman X2**

Пройдите Megaman X 2, нажмите L1 в главном меню (картинки и хинт).

**Megaman X3**

Пройдите Megaman X 3, нажмите L1 в главном меню. Будут доступны дополнительный музыкальный трек (Sigma arrange version) и хинт.

**Megaman X4**

| *Приз* | *Как получить* |
|---|---|
| Трек 2 | Пройдите игру с X |
| Трек 3 | Пройдите игру с X |
| Трек 7 | Пройдите игру с Zero |

**Megaman X**

| *Приз* | *Как получить* |
|---|---|
| Картинки 6 | Поиграйте в Megaman X5 более часа |
| Трек 5 | Поиграйте в Megaman X5 более часа |
| Трек 1 | Пройдите Megaman X5 |
| Трек 6 | Пройдите Megaman X5 |
| Трек 8 | Пройдите Megaman X5 |

**Megaman Battle & Chase**

**Запчасть Retro Engine**

Появится на уровне Iceman'a после победы над Black Devil. В небольшой нише ближе к концу уровня.

**Запчасть Blade Tires**

После победы над Black Joe шины появятся на уровне Quick Man'a. Нужно взять "вопрос" и выиграть гонку.

**Персонаж Dr. Willy**

Пройдите режим Grand Prix любым гонщиком.

**Запчасть Sky High Wing**

После победы над Black Roaders эта деталь будет лежать на уровне Napalm Man'a.

**Уровень The Base Track**

Пройдите Grand Prix дважды с одним и тем же гонщиком и на одном сейве.

**Уровень The Fortress Track**

Пройдите Grand Prix трижды с одним и тем же гонщиком и на одном сейве.

**Уровень The Space Track**

Пройдите Grand Prix четырежды с одним и тем же гонщиком и на одном сейве.

**Караоке трек**

Пройдите Grand Prix без единого проигрыша.

**Альтернативная концовка**

Соберите все детали, созданные доктором Вилли.

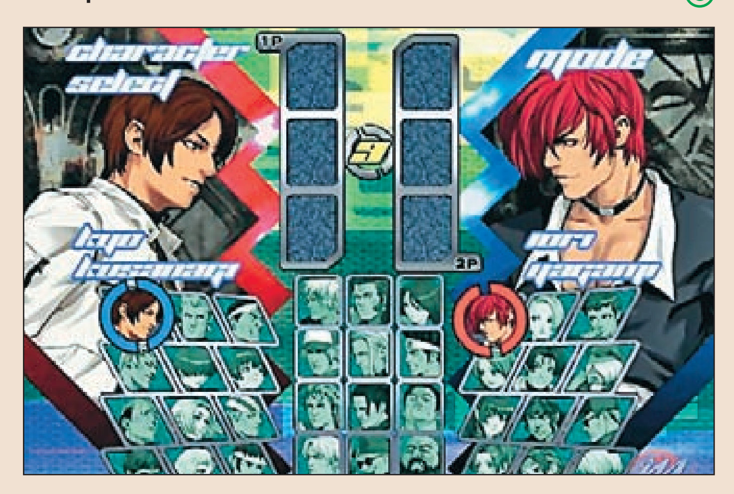


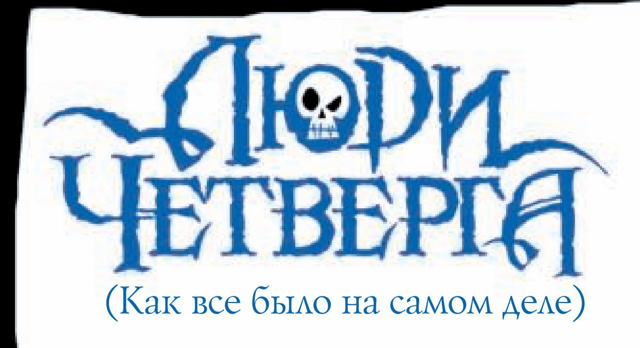
## The King of Fighters Neowave (PS2)

Чтобы открыть часть секретных персонажей, пройдите Endless Mode (Orochi Yashiro, Orochi Shermie, Orochi Chris, Geese, Ramon и Vanessa доступны с начала игры).

Наведите курсор на героя и нажмите R1. Откроется:

| | |
|---|---|
| **Kula** | Angel |
| **K'** | Geese |
| **Jhun** | Kim |
| **Kyo** | Kusanagi |
| **Chang** | May Lee |
| **Chris** | Orochi Chris |
| **Shermie** | Orochi Shermie |
| **Yashiro** | Orochi Yashiro |
| **Maxima** | Ramon |
| **Saisyu** | Rugal |
| **Shingo** | Seth |
| **Whip** | Vanessa |



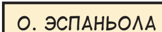



# ТОНТОН МАКУТЫ

(TONTON MACOUTE – ГАИТЯНСКАЯ РАЗНОВИДНОСТЬ БАБАЯ)
ТАК НАЗЫВАЛИ ЛИЧНУЮ ПОЛИЦИЮ ФРАНСУА ДЮВАЛЬЕ ПО ПРОЗВИЩУ "ПАПА ДОК" (14.04.1907– 21.04.1971), ПОЖИЗНЕННОГО ПРЕЗИДЕНТА ГАИТИ И ЗНАТНОГО КОЛДУНА ВУДУ.
ОТ ОСТАЛЬНЫХ ЖИТЕЛЕЙ СТРАНЫ ТОНТОН МАКУТОВ (ДАЛЕЕ Т.М.) БЫЛО ЛЕГКО ОТЛИЧИТЬ ПО СИНИМ РУБАХАМ С КОРОТКИМИ РУКАВАМИ, ТЕМНЫМ ОЧКАМ И ИЗРЯДНОМУ КОЛИЧЕСТВУ ОРУЖИЯ. ЗАРПЛАТА ИМ НЕ ВЫПЛАЧИВАЛАСЬ, ЗАТО РАЗРЕШАЛОСЬ БЕСЧИНСТВОВАТЬ И ЗАНИМАТЬСЯ ВЫМОГАТЕЛЬСТВОМ, СКОЛЬКО ДУШЕ УГОДНО. ПО СУТИ СВОЕЙ Т.М. БЫЛИ ТАЙНОЙ ПОЛИЦИЕЙ С ВУДУИСТСКИМ УКЛОНОМ.

ГОВОРЯТ, ЧТО У НИХ БЫЛО ДВА ЛЮБИМЫХ ЗАНЯТИЯ: УСТРАНЯТЬ ПОЛИТИЧЕСКИХ КОНКУРЕНТОВ ПАПЫ ДОКА И ЗАПУГИВАТЬ МЕСТНОЕ НАСЕЛЕНИЕ. К ЗАПУГИВАНИЮ Т.М. ПОДХОДИЛИ ТВОРЧЕСКИ И С НАЦИОНАЛЬНЫМ КОЛОРИТОМ. НАРЯДУ С ОБЫЧНЫМИ КРОВАВЫМИ ЗВЕРСТВАМИ ПРИМЕНЯЛИ РИТУАЛЫ ВУДУ И РАСПРОСТРАНЯЛИ ПРО СЕБЯ СТРАШНЫЕ ИСТОРИИ. ДАЖЕ ИХ СОЛНЦЕЗАЩИТНЫЕ ОЧКИ БЫЛИ ПРИЗВАНЫ УСТРАШАТЬ. ОНИ СТАРАЛИСЬ НОСИТЬ ИХ ПОСТОЯННО И НЕ СНИМАЛИ ДАЖЕ НОЧЬЮ. ЧЕЛОВЕК, СПОСОБНЫЙ ТЕМНОЙ КАРИБСКОЙ ПОЛНОЧЬЮ РАССЕКАТЬ В ТЕМНЫХ ОЧКАХ, НЕ НАТЫКАЯСЬ НА ПРЕДМЕТЫ, ВЫЗЫВАЛ У ГАИТЯН ПРОСТО ТАКИ СУЕВЕРНЫЙ УЖАС.

АВТОР ДАННОГО ПОВЕСТВОВАНИЯ С ЛЕГКОСТЬЮ, ПЕРЕХОДЯЩЕЙ В НАГЛОСТЬ, ПЕРЕНЕС ЭТИХ КОЛОРИТНЫХ ПАРНЕЙ ИЗ 70Х ГОДОВ XX ВЕКА, В 90Е ГОДА ВЕКА XVII, ТАК КАК ПРИЧИН ЭТОГО НЕ ДЕЛАТЬ У НЕГО НЕ БЫЛО.


О. ЭСПАНЬОЛА


ЗАДНИЙ ДВОР ТАВЕРНЫ "ПОСЛЕДНИЙ ПРИЮТ".
Я СЛЫШАЛ, ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ "ХОДЯЧИХ МЕРТВЕЦОВ" ИЗ ЖИВЫХ. НО ТЫ ПОДНЯЛ ТУТ МЕРТВЫХ. МНОГО МЕРТВЫХ.
ЭТО ВПЕЧАТЛЯЕТ.
СЕЙЧАС ТЫ БУДЕШЬ ЕЩЕ НЕ ТАК ВПЕЧАТЛЕН, МГАМГА! ОНИ ПОРВУТ ТЕБЯ НА КУСКИ! ЭТО ТЕБЯ СИЛЬНО ВПЕЧАТЛИТ!


ВЖИХ
И МЕСТО ЗДЕСЬ УДАЧНОЕ. ЗАДВОРКИ КАБАКА. КЛАДБИЩЕ ДЛЯ ТЕХ, КТО ПОГИБ В ПЬЯНЫХ ДРАКАХ.


ХРУСТЬ
ХРУСТЬ
НИЧЕГО НЕ ОБЪЯСНЯТЬ ВЛАСТЯМ. НЕ ВОЗИТСЯ С ПОГРЕБЕНИЕМ. НИКАКИХ СЛОЖНОСТЕЙ.


ЗАКОПАЛ И ЗАБЫЛ. ПРОЩЕ, ЧЕМ ВЫПЛЕСНУТЬ ПОМОИ.


НО ТЫ ЗДЕСЬ НЕДАВНО. И ТЫ НЕ ЗНАЕШЬ, ОТЧЕГО ЗДЕСЬ СРАЗУ СТОЛЬКО МЕРТВЫХ.
ТОП


А Я ДАВНО ПЬЮ ЗДЕСЬ ВИНО. И Я ЗНАЮ, ОТЧЕГО ИХ СТОЛЬКО.
КРАК
КРАК


И Я ПОКАЖУ ТЕБЕ ОТЧЕГО.
КРАК!



МХА!..

ЕГО ЗОВУТ РЕЮС “ГОЛЛАНДЕЦ”. И ЭТО ОН ИХ ВСЕХ УБИЛ.






МАХА!..
БАЦ!
ТОГДА ЕГО ОСТАНОВИЛА СМЕРТЬ. А ЧТО ЕГО МОЖЕТ ОСТАНОВИТЬ СЕЙЧАС, Я НЕ ЗНАЮ.
МОЖЕТ БЫТЬ, ТЫ ЗНАЕШЬ?
БАЦ!
БАЦ!
БАЦ!
ХРУСТЬ!


НЕТ. ВИЖУ, ТЫ ТОЖЕ НЕ ЗНАЕШЬ.


ПРОКЛЯТЫЙ КОЛДУН!.. ШЕСТНАДЦАТЫЙ ОТОМСТИТ... ОТОМСТИТ ТЕБЕ ЗА НАС.
ТОНТОН МАКУТЫ. ШЕСТНАДЦАТЫЙ. ПАПА ДОК. ВСЕ ЭТО МНЕ НЕИНТЕРЕСНО.


МНЕ ИНТЕРЕСНО ДРУГОЕ. ВЫ БЫ САМИ НИКОГДА НЕ ДОБРАЛИСЬ СЮДА ЖИВЫМИ. МНЕ ИНТЕРЕСНО, КТО РАССКАЗАЛ ВАМ, КАК МЕНЯ НАЙТИ.
ЧЕТВЕРГ... МОЛОДОЙ ЧЕТВЕРГ РАССКАЗАЛ НАМ... ДОРОГУ К ТЕБЕ...


КРАК
КРАК
ЧЕТВЕРГ?!




АХ, ДА,
ВЫ ЖЕ С НИМ ВРОДЕ КАК ДРУЗЬЯ. ТЫ ВЕДЬ ЕЩЕ И ЕГО ОТЦА БЫЛ ДРУГОМ... ТАК? ХА! А ТЕПЕРЬ ОН ЛЕГКО ПРЕДАЛ ТЕБЯ.
ПРЕЖДЕ, ЧЕМ Я СДОХНУ, РАССКАЖИ-КА МНЕ, КАКОВО ЭТО, КОГДА ТЕБЯ ПРЕДАЕТ ТВОЙ ДРУГ? НАВЕРНОЕ, ЭТО ОЧЕНЬ НЕПРИЯТНО.


ХА! ХА! ХА! ХА!
ЧЕГО ТЫ ХОХОЧЕШЬ?! ОН ЖЕ ПРЕДАЛ ТЕБЯ! ЧЕГО В ЭТОМ СМЕШНОГО?!


ПРЕДАЛ? НЕТ. ПРОСТО МОЕМУ МАЛЬЧИКУ СНОВА ПОНАДОБИЛАСЬ ПОМОЩЬ СТАРОГО, ТОЛСТОГО БАКОРА. ВОТ ОН И ПОСЛАЛ ЗА МНОЙ ВАС.
ОН НЕ СТАЛ РИСКОВАТЬ СВОИМИ ЛЮДЬМИ. ВЫ, НАВЕРНОЕ, ЕЩЕ И ЗАПЛАТИЛИ ЕМУ ЗА ЭТО?
АХ ТЫ!..
RECHERCHER UN CRIMINEL


СПАСИБО ЗА ХОРОШИЕ НОВОСТИ. А ТЕПЕРЬ ПРОЩАЙ. МНЕ НУЖНО ПОВИДАТЬСЯ С ДРУГОМ.
ЧЕРТОВ КОЛДУН! БУДЬ ТЫ ПРОК!!!.. ХАРРРХ...
МХАМА ...


ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ.

# FIGHTING.RU
# WINTER INVITATIONAL

SeaRaptor

**Winter Invitational - это закрытый российский чемпионат по файтингам. Почему закрытый? Да потому, что на нем выступят настоящие профи - лучшие игроки 2005 года, а также те, кто сумеет пробраться через многочисленные отборочные турниры. Этот чемпионат наравне с MFA является наиболее важным событием в жизни отечественных геймеров-файтеров.**

**25 и 26 февраля** будут определены лучшие игроки СНГ по двум самым популярным файтинг-дисциплинам на консолях - Soulcalibur III и Guilty Gear XX#R. Обе эти игры являются наиболее любимыми в среде российских файтеров и представляют собой вершины 2D и 3D файтинг-эволюции.

В чемпионате примет участие 32 человека, по 16 игроков на дисциплину. Приглашения получили следующие счастливчики:

### Guilty Gear XX#R

- победители в номинации GGXX#R на турнирах MFA2005 (Skywalker) и GuiltyGear.ru Cup (OverKilL.)
- победитель в номинации GGXX#R сезона Осень-2005 Лиги Fighting.ru (S.Claus)
- четыре игрока с наилучшим рейтингом Fighting.ru за 2005 год по дисциплине GGXX#R. (Xa-happy, Frozenheart, Nicola, BioLogIn)
- финалисты московских и питерских отборочных
- победители екатеринбургских, минских и киевских отборочных
- финалисты отборочного турнира "Последняя надежда"

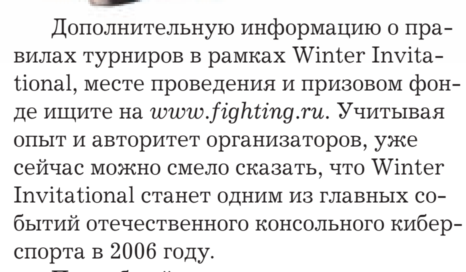


### Soulcalibur III

- финалисты в номинации SC2 на турнире MFA2005 (OnYourMark, Llanowar)
- победитель в сезоне Осень-2005 Лиги Fighting.ru по дисциплинам SC2 и SC3. (Z Man)
- четыре игрока с наилучшим рейтингом Fighting.ru за 2005 год по дисциплинам SC2 и SC3. (Belial, Unconnected, .A., Gizmo)
- финалисты и игрок, занявший третье место на московских отборочных
- финалисты питерских и екатеринбургских отборочных
- победитель и финалист отборочных "Последней надежды"

К тому времени, как номер, который вы держите в руках, поступит в продажу, отборочные турниры закончатся в Киеве и Минске (28 января), Екатеринбурге (12 февраля), Санкт-Петербурге (4 и 5 февраля) и Москве (12 февраля). И все же у всех желающих остается шанс попасть в список финалистов. Организаторы припасли дополнительные отборочные турниры под общим названием "Последняя надежда". Непосредственно перед финальными турнирами по SCIII (25 февраля) и GGXX#R (26 февраля) любой игрок из СНГ сможет проверить свои силы в этом отборочном турнире и попасть в список 16 финалистов. Учитывая, что уже получившие приглашения сильные игроки в "Последней надежде" участия принимать не будут, у новичков есть неплохой шанс.

Помимо закрытого чемпионата от Fighting.ru, 25 февраля в том же месте пройдет официальный турнир по Soulcalibur III, организованный компаниями Sony и "Софт Клаб".



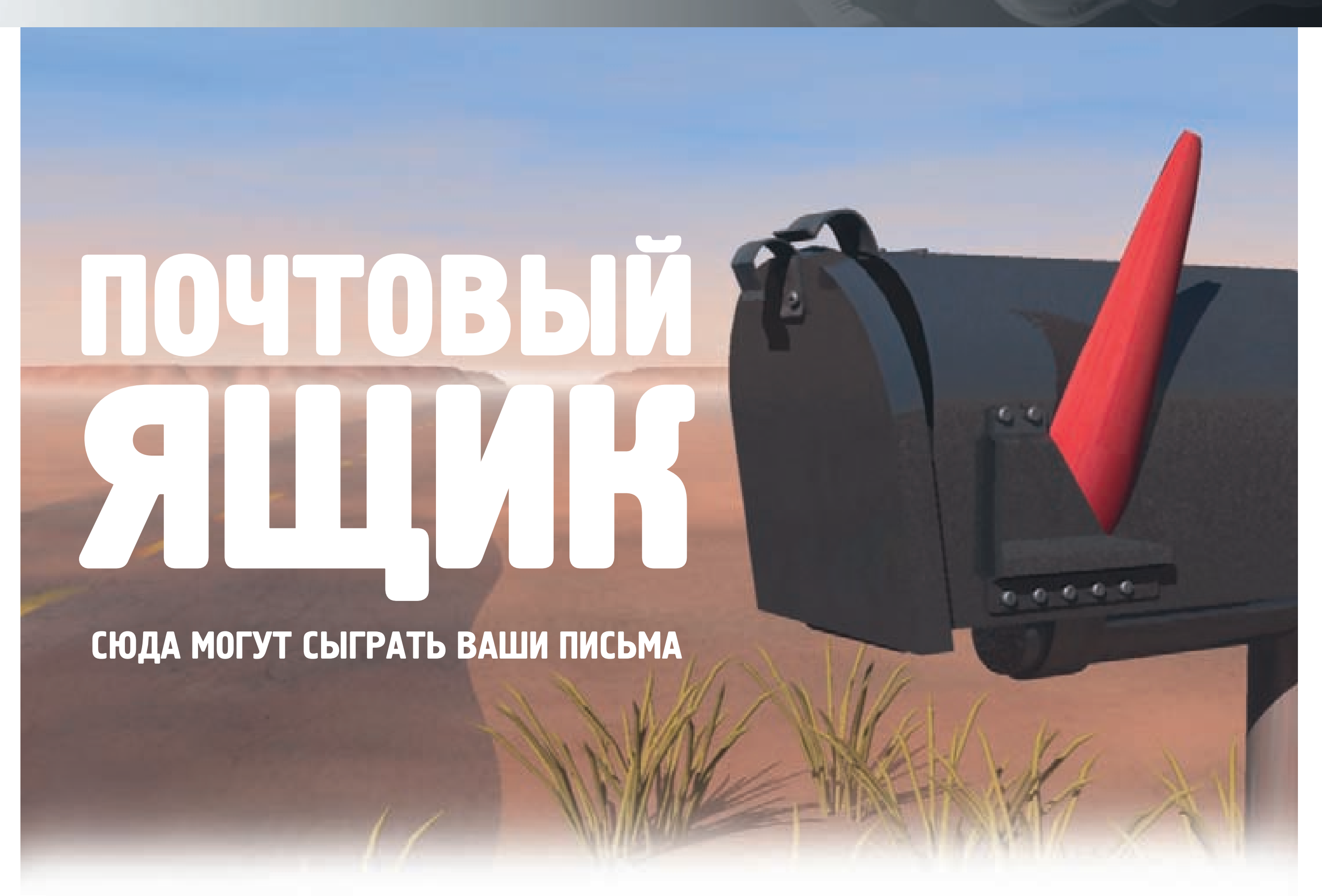
Дополнительную информацию о правилах турниров в рамках Winter Invitational, месте проведения и призовом фонде ищите на *www.fighting.ru*. Учитывая опыт и авторитет организаторов, уже сейчас можно смело сказать, что Winter Invitational станет одним из главных событий отечественного консольного киберспорта в 2006 году.

Подробный отчет о мероприятии, а также видео лучших боев ждите в ближайших номерах "Консоли".

### FIGHTING.RU

Только за 2005 год проект провел 28 чемпионатов, в рамках которых прошло более 80 турниров, собравших около 1500 участников. Турниры проводились по шестнадцати дисциплинам, самыми популярными из них оказались Tekken 5, Guilty Gear XX#Reload, Street Fighter 3: 3rd Strike и Soul Calibur 2. Все игры - в версиях для PS2. Самым крупным из проведенных состязаний стал ежегодный открытый мультифайтинговый турнир Moscow Fighting Arena 2005 (мы рассказывали о нем в третьем номере "Консоли"), в котором приняло участие 144 игрока из 21 города России и зарубежья.

Важной заслугой проекта является организация единой системы рейтингов, в которую вносятся результаты турниров, проводящихся по всему СНГ. Сыграв однажды в турнире, организованном Fighting.ru, игрок попадает в рейтинговую таблицу файтеров, в которой фиксируется информация о его достижениях.



# ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК

## СЮДА МОГУТ СЫГРАТЬ ВАШИ ПИСЬМА

*<...>Желаю вам процветания и расширения. И чтобы ваш журнал не повторил судьбы некогда обожаемого народом и мной в частности "Великого Дракона". Пусть осуществятся все ваши замыслы и начинания.*

*Когда я впервые открыл ваш журнал (1й номер), я искренне был рад появлению такого мультиплатформенного издания. Особенно подкупил подход авторов к геймерам. Ощущается какая-то открытость и непредвзятость к игровым проектам и тем, кто будет потом все это читать. Нет взора свысока, присущая многим игровым изданиям, задравшим свой нос... Молодцы, так держать!*

*Ладно, хорош на сегодня дифирамбов, их еще будет немало сказано другими. Перейдем к главному. Собственно чего я вам и пишу. Очень разогрела душу мне статья в 3м номере - "Особенность консольного клада". Да-а-а... Живут же люди, такие коллекции собрали... (долго под лупой рассматривал фотки залежей хитов и раритетов). Ну не то, чтобы это было для меня открытием. Нет, скорее хорошим дополнением в багаж знаний (я сам являюсь коллекционером и собрал весьма неплохую коллекцию консолей и игр). Особенно, что касается заказов из интернет-магазинов. Какое то время назад, проникся я недоверием к оным, ибо были случаи, когда товар не приходил вовсе, а деньги были безвозвратно утеряны. И это отбило охоту покупать там что либо надолго. Но вот, после ознакомления с данным материалом как-то проснулось второе дыхание, и я надеюсь, что в дальнейшем все будет складываться куда более удачно. Но я вам хотел рассказать, как мы иногда достаем заветные коробочки с игрулями для различных платформ! Собираем денег и отправляем в Москву делегата. Иногда предварительно договариваемся с некоторыми геймерами на форумах о покупке тех или иных раритетов. Атак, пробегает отправленный нами человек по всем злачным местам огромного мегаполиса. И собрав урожай возвращается домой. Предварительно распихав диски по потайным карманам (чтобы на таможне меньше вопросов было. Ведь был случай однажды, когда нашего курьера очень сильно "прижали" на украинской границе.). С вашей таможней как-то проще: вези, че хош из страны...*

*P.S. Я ваш газ не тырил (честно)!!!*

***Sky***
*г. Донецк, Украина.*

Вывозить можно что хочешь, зато к нам фиг что ввезешь! Сложности с интернет-магазинами временами заключается как раз в излишней загребучести некоторых таможенников. Вот представь: едет себе посылочка с играми, а таможенник ее хвать! И давай смотреть, что это там такое интересное внутри? И нет ли в перевозе коллекционного издания видеоигрушки какого-нибудь вопиющего нарушения закона?

*<…> Просят аниме, мангу и т.п. вещи. Это что, стандарт пошел на все игрожурналы? Каждый журнал уникален по-своему и не надо тащить всех под одну гребенку!*

*Хотел бы высказать свое мнение о содержании "Консоли". И мой первый вопрос к вам: как и где вы набрали такой авторский состав? Вроде, журнал новый, толком еще неокрепший, полностью не нашедший своих читателей и это в одном ряду с такими увлекательными и профессиональными игровыми статьями. Фантастика! Чувствуется опыт и увлеченность. Для сравнения: существует журнал (не буду пальцем тыкать), живущий в этом бренном мире точно не один год (чуть больше), но прочитав пару-тройку рецензий которого, прочно отпадает желание покупать его в следующий раз (о его чисто физическом минусе я лучше вообще умолчу). Просто неинтересно. А вот "Консоль" - совсем другая тема.*

*<…> О смешном. Читая вашу рубрику "Почто" не сложно сделать вывод об основном контингенте лиц, покупающих этот журнал. Хотелось бы, чтобы этот круг был немного старше и серьезнее. Но письмо Гипер Марио (№4) о его геймерских буднях и о бедной GameCube, став-*

*шей инвалидом... Это нечто... Скажу только одно: улыбка долго не сходила с моего лица.*

***Радик***
*с. Альменево, Курганска обл.*
*riddik360@yandex.ru*

Авторский состав было набрать не так сложно. Стоит обмолвиться про разработку нового журнала о приставочных играх и такое начнется... Стадо мигрирующих антилоп когда-нибудь видели? Вот редакция только заикнулась про "Консоль", а они как попрут, как попрут. Первым, что характерно, заявился выпускающий редактор.

Письма читателей - это вообще маленькое сокровище в каждой редакции. Во-первых, там встречается полезная критика. Во-вторых, бесполезная. В третьих, просто приятно узнать мнение тех, кто путешествует вместе с нами по миру видеоигр. А поскольку читаем мы эти письма регулярно, то улыбки с наших лиц не сходят вообще.

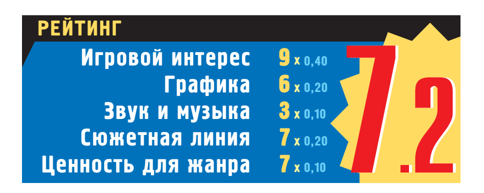
*<...>Я хочу у вас спросить: как вы считает рейтинг игр (ведь вы считаете средний балл или подругому?)? Если вы считаете средний балл, то как может получиться 4,5 если в игре показатели 5,5,3,4,4 (Beat Down: Fists of Vengeance)*

*Если мне не изменяет память, то я помню, как считается средний балл - складываем числа и сумму делим на кол-во чисел - (5+5+3+4+4) : 5 = 4,2 (по моим вычислениям). 4,5 неравно 4,2. И так же и в других играх.*

***Жигалов Александр***
*г. Рыбинск, Ярославская обл.*

Память тебе действительно не изменяет, Александр. Не подумай, что в редакции "Консоли" имеются только сломанные калькуляторы, или что мы разучились ловко считать столбиком. Просто при высчитывании оценки некоторые графы имеют больший приоритет. Видишь, напротив каждого критерия стоит весовой коэффициент? Согласись, что пункт "игровой интерес" куда важнее, чем, скажем "ценность для жанра".

Например, если бы твое письмо Александр, было игрой, оценили мы его по следующим параметрам. Графика у твоего письма хорошая (бумага тетрадная в клеточку), но ничего сверх - так шестерочка, а вот звук и музыка подкачали (ничего кроме шелеста мы из твоего письма извлечь не смогли) - максимум троечка. Сюжетная линия и ценность для эпистолярного жанра умеренные - семерочка, Зато игровой интерес высокий - верная девятка. Теперь подсчитываем: 9x40% + 6x20% + 5x10% + 7x20% + 6x10% = 72%. Или вот так:




Совсем не плохо для первого раза, но есть куда стремиться. Пиши нам еще!

*Вскрытие почтового ящика производили*
***Константин Подстрешный*** *и*
***Олег Гаврилин***

*Письма слать:*
***электронные - сюда:***
*mail@konsole.ru*

***бумажные - туда:***
*123182, Москва-182, а/я 2*
*с пометкой "Тук-тук, Консоль? Откройте!"*

## Список магазинов, где вы можете без помощи угроз и размахивания оружием приобрести журнал "Консоль"

### МОСКВА

**Магазины "ЛОГОС"**
"Арбатский" ул.Волхонка, д.6, стр.1, т.203-0798
ЦОП "Варшавский" Варшавское ш., д.83 стр.1, т.110-5631 и 110-5750
ЦОП "Выхино" ул.Вешняковская, д. 39, т.374-8933
ЦОП "Дмитровский" ул.Вятская, д.49, стр.2, т.977-1722
ЦОП "Комсомольский" ул.Новорязанская д.26, т.207-51-32
"Красносельский" ул.Краснопрудная, д.7/9, т.264-8272
"Павелецкий" ул.Дубининская, д.7, т.235-0466
"Тушинский" Волоколамское ш., д.88 стр.1, т.491-3629
"Улица 1905 года" 2-я Звенигородская ул., д.13, т.256-0600
"Щелковский" Щелковское ш., д. 48, т.164-57-01
"Электрозаводский" ул.Б. Семеновская, д.10, т.727-4474

**Магазины "СЕЙЛС"**
"Профсоюзный" Нахимовский проспект, д.48, т.959-9747
"Белорусский" ул.Верхняя, д.23, т.8-916-188-4299
"Комсомольский" ул.Большая Спасская, д.27, т.280-1211
"Октябрьское поле" ул.Маршала Рыбалко, д.10, корп.1, т.194-0397
"Измайловский" ул.Измайловское шоссе, д.71, корп.Е, т.166-7908
"Тушинский" ул. проезд Стратонавтов, д.7, корп.3, т.491-5778
"Савеловский" Площадь Савеловского вокзала, т.916-5717
"Киевский" Киевский вокзал, торговый ряд "Славянка", т.240-7026
"Царицинский" Платформа "Царицино", т.652-4946
"Лосинка" ул.Межинского, д.3, т.471-2635
"Казанка" ул.Новорязанская, д.16/11, стр.1, т.207-9507
"Ярославский" подземный переход к памятнику Ленина у Ярославского вокзала, т.975-1563
"Первомайский" Измайловский бульвар, д.37, т.163-1070
"Курский" Земляной вал, д.29, павильон на Верхней Сыромятнической улице, т.266-5207
"Выхино" ул. Рязанский проспект, д.86/1, т.172-9128
"Пушкинский" ул. Настасинский переулок, владение 4, т.299-4487
"1905 года" ул. Звенигородское шоссе, д.1, стр.1, т.256-9436
"Юго-западный" ул. проспект Вернадского, д. 109, т.433-0593
"Филевский парк" ул. Минская, д. 14-а, т.109-9237

**Магазины Gamepark**
м. Багратионовская:
"Ля-Ля-Парк" B2-302 т. 737-45-82
"Ля-Ля-Парк" G2-068 т. 231-49-25
"Ля-Ля-Парк" C2-074 т. 737-52-64
"Горбушка" пав. 108 т. 145-66-38
"Горбушкин Двор" A1-022 т. 737-48-18
"Горбушка" пав. 259 т. 730-00-06 доб. 259
"Горбушка" пав. 173 т. 730-00-06 доб. 173
м. Новые Черемушки
ТЦ "Черемушки" 1А-029 т. 739-82-15

**Магазин Видеоигры**
М. Кузнецкий мост, ул. Пушечная д. 9
**м. Савеловская (здесь можно купить и старые номера "Консоли")**
ТЦ "Буденовский" от входа налево ул Буденова 53
ТЦ "Савеловский" Сущевский вал д. 5 строение 1, налево от главного входа

### МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

**Магазины "СЕЙЛС"**
"Электросталь" г. Электросталь, ул. Спортивная, д.45а, т.(257) 5-3610
"Сергиев Посад" г. Сергиев Посад, ул. Вифанская, д.13, т.(254) 9-2183

### САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

**Большой Гостиный Двор**
м. Гостиный двор, Невский пр-т, дом 35. Телефон: 110-52-94, 110-53-64.
**Владимирский Пассаж**
м. Владимирская,Достоевская, Владимирский проспект, дом 19, 3-й этаж. Телефон: 331-32-42.
**Восстания 13**
м. Площадь Восстания, ул. Восстания, дом 13. Телефон: 277-31-78.
**Гулливер**
м. Старая Деревня, Торфяная дорога, дом 7, ТК "Гулливер". Телефон: 441-23-41.
**Миллер Центр**
м. Пионерская,Старая Деревня, Комендантский проспект, дом 11. Телефон: 103-50-74
**ПИК**
м. Сенная площадь,Садовая, Сенная площадь, дом 2, ТРК "ПИК", 3-й этаж. Телефон: 449-24-47, 449-24-48.
**ТЦ "Балтийский"**
м. Василеостровская, Большой проспект В. О., дом 68. Телефон: 322-69-97.

# Устали бегать за почтальоном?

# Оформите подписку на "КОНСОЛЬ"!



**БЛАНК ЗАКАЗА**

## Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс________________ Адрес______________________________________

______________________________________________________________________

Ф.И.О.________________________________________________________________

Телефон (_______)________________ E-mail_______________________________

код города

---

**Извещение**

**СБЕРБАНК РОССИИ**
Основан в 1841 году

Уважаемые работники Сбербанка!

Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью!
**Не объединяйте платежи!**

*Форма № ПД-4*

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — (ИНН получателя платежа)

40702810938170105616 — (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ" г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа) ______ (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ____________________

Адрес плательщика ____________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ________________ 200 __ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

**Подпись плательщика** ____________________

**Кассир**

---

**Квитанция**

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — (ИНН получателя платежа)

40702810938170105616 — (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ" г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа) ______ (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ____________________

Адрес плательщика ____________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ________________ 200 __ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

**Подпись плательщика** ____________________

**Кассир**

# Подписка на журнал "Консоль"

## РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
   Получатель
   **ООО "Навигатор Паблишинг"**
   **Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
   ИНН/ КПП
   **7703205156/770301001**
   Расчетный счет
   **№ 40702810938170105616**
   в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
   **Корр. счет 30101810400000000225,**
   **БИК 044525225**
   Назначение платежа:
   *Подписка на журнал "Консоль"*
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО "Навигатор Паблишинг".** Либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
   *При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.*
   По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
   **Высылается заказной бандеролью.**

**ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!**

### Варианты подписки

| Месяц | | Стоимость с DVD |
|---|---|---|
| Март | 2006 г. | 100 рублей ❑ |
| Апрель | 2006 г. | 100 рублей ❑ |
| Май | 2006 г. | 100 рублей ❑ |
| Июнь | 2006 г. | 100 рублей ❑ |
| Июль | 2006 г. | 100 рублей ❑ |
| Август | 2006 г. | 100 рублей ❑ |

(*отметьте нужные варианты* ☑)

**ИТОГО** ______________________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

**Информация о плательщике:**

______________________________
(Ф. И. О. и адрес)

______________________________

______________________________
(ИНН)

______________________________

**Период подписки:** с______________ по__________________

**Информация о плательщике:**

______________________________
(Ф. И. О. и адрес)

______________________________

______________________________
(ИНН)

______________________________

**Период подписки:** с______________ по__________________




**БЛАНК ЗАКАЗА**

## Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс________________Адрес______________________________________

___________________________________________________________________________

Ф.И.О._____________________________________________________________________

Телефон (________)________________E-mail___________________________________
код города

| Извещение<br><br>Кассир | СБЕРБАНК РОССИИ<br>Основан в 1841 году<br>Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**<br>*Форма № ПД-4*<br>ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001<br>(наименование получателя платежа)<br>7703205156 (ИНН получателя платежа)<br>40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)<br>в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225<br>(наименование банка получателя платежа)<br>Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225<br>Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"<br>(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)<br>Ф.И.О. плательщика ____________<br>Адрес плательщика ____________<br>Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.<br>Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________ 200 ___ г.<br>С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.<br>**Подпись плательщика** ____________ |
|---|---|
| Квитанция<br><br>Кассир | ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001<br>(наименование получателя платежа)<br>7703205156 (ИНН получателя платежа)<br>40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)<br>в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225<br>(наименование банка получателя платежа)<br>Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225<br>Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"<br>(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)<br>Ф.И.О. плательщика ____________<br>Адрес плательщика ____________<br>Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.<br>Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________ 200 ___ г.<br>С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.<br>**Подпись плательщика** ____________ |

# Варианты подписки на журнал
# “Навигатор игрового мира”

**1** По объединенному каталогу “Пресса России” 2006 первое полугодие
В зеленом каталоге: 38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

**2** По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2006 первое полугодие
В красном каталоге: 82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

## 3 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
**Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**
Расчетный счет **№ 40702810938170105616**
в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
**Корр. счет 30101810400000000225,**
**БИК 044525225**
Назначение платежа:
*Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”*
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”.** Либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
*При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.*
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
**Высылается заказной бандеролью.**

**ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!**

### Варианты подписки

| Месяц | | Стоимость | Стоимость с 2 CD | Стоимость с DVD |
|---|---|---|---|---|
| Март | 2006 г. | 70 рублей ❑ | 110 рублей ❑ | 120 рублей ❑ |
| Апрель | 2006 г. | 70 рублей ❑ | 110 рублей ❑ | 120 рублей ❑ |
| Май | 2006 г. | 70 рублей ❑ | 110 рублей ❑ | 120 рублей ❑ |
| Июнь | 2006 г. | 70 рублей ❑ | 110 рублей ❑ | 120 рублей ❑ |
| Июль | 2006 г. | 70 рублей ❑ | 110 рублей ❑ | 120 рублей ❑ |
| Август | 2006 г. | 70 рублей ❑ | 110 рублей ❑ | 120 рублей ❑ |

(*отметьте нужные варианты* ☑)

**ИТОГО** ____________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

**Информация о плательщике:**

____________________
(Ф. И. О. и адрес)

____________________

____________________
(ИНН)

____________________
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

**Период подписки:** с______________ по__________________

**Информация о плательщике:**

____________________
(Ф. И. О. и адрес)

____________________

____________________
(ИНН)

____________________
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

**Период подписки:** с______________ по__________________



张力
控制方
VIDEOGAMES IN MOSCOW!!!
Metro: KUZNETSCY MOST
Tel.:(095)923-02-19
WWW.THEGAMES.RU
加莱
ВИДЕО ИГРЫ
ОТКРЫТО 10.00-20.30 БЕЗ ОБЕДА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ И ПЕРИФЕРИЯ PC
GAME BOY ADVANCE
DVD
SEGA
PSone
XBOX
video CD
Со Светлым Христовым Воскресением
ВИДЕОИГРЫ